Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Ma

4/94
DM 7.-
COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Die CD-ROM-Invasion

Rise of the Robots
Lawnmower Man
Battle Isle II

Für die Spiele von morgen

PCI- versus VL-Bus



JETZT NEU!!!
32 Seiten

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:



COVERDISK

Beneath a Steel Sky

Das erste Kapitel vom Spiel des Monats

386er • SoundBlaster • Maus • VGA


PLAY TIME TV
. DIE SHOW.



Sonntags. 12.35 Uhr. Auf RTL2.

Stephan Heller ist **"Mr. Play Time"**

Das aktuelle Heft zur Show
Jetzt im Handel erhältlich.



WHAT'S UP?

Ein Schreckgespenst geht um! Viele unserer Leser haben um die Jahreswende - die Zeit, in der traditionell die meisten Rechner über die Ladentheken wandern - ihr Geld in ein neues PC-System investiert. VESA Local Bus, hieß es immer, sei der zukunftsträchtige Standard. Wie sehr muß da ein Student oder Auszubildender mit seinem Local Bus 486er erschrocken sein, als in den vergangenen Wochen plötzlich alle Welt Loblieder auf einen völlig neuen "Standard der Zukunft" anstimmte? PCI-Bus heißt das neue Zauberwort. Und jeder, der etwas auf sich hält, stimmt laut mit ein. Kommen Sie sich da nicht auch ein bißchen veräppelt vor? Ich für meinen Teil finde das ganze Geläute ziemlich übertrieben. Zum einen hat bis heute noch kein Hersteller einen PCI-Chipsatz entwickelt, der wirklich hundertprozentig hält, was PCI verspricht. Zum anderen wurde um IBMs "Microkanal"-Technik seinerzeit genauso viel Wind gemacht - und wer spricht heute noch davon? Sicher, wenn PCI alles halten kann, was versprochen wird, wird dieses Bussystem sich auch durchsetzen, aber mit einem 486/DX2 haben Sie sicher keinen Fehlgriff getan. Auch nicht in Sicht auf die nächsten ein bis zwei Jahre. Länger zu planen - und das müssen wir leider akzeptieren - ist im PC-Markt, vor allem in Hinblick auf neue Spiele, nicht. Mitreden können ist trotzdem gut! Auf den Seiten 126 bis 129 finden Sie deshalb einen Vergleichstest zwischen den beiden vielversprechenden Bussystemen.

Merken Sie´s? Die PC Games fühlt sich zwischen Ihren Fingern noch besser an als im letzten Monat! Der Grund dafür sind die zusätzlichen 32 Farbseiten, um die die PC Games gewachsen ist. Der alte Tips & Tricks-Teil wird jetzt für Spieletests und Specials verwendet und die neuen Seiten enthalten Tips & Tricks pur. Eine Perforierung gibt Ihnen übrigens die Möglichkeit, den Tips & Tricks-Teil herauszunehmen, abzuheften und sich damit Monat für Monat ein umfassendes Archiv aufzubauen. Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe zu wünschen.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Beneath a Steel Sky

Virgin
INTERACTIVE
entertainment



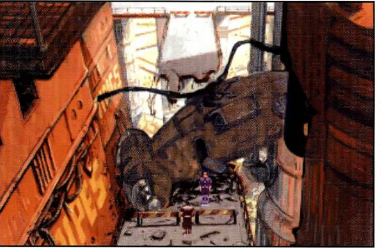


Adventures gehören immer noch zu den Dauerbrennern. Drei Vertreter dieses Genres konnten seit dem Jahreswechsel die Auszeichnung "Spiel des Monats" für sich verbuchen - und mit Beneath a Steel Sky setzt sich diese Reihe nun fort.



Umso mehr freut es uns natürlich, daß wir Ihnen diesen Monat Beneath a Steel Sky auch als Coverdisk präsentieren können. Das spielbare Demo beinhaltet das erste Kapitel, so daß Sie in das Spiel nach Herzenslust hineinschnuppern können. Der absolute Clou: Sie müssen sich nicht mit englischen Bildschirmtexten herumplagen, denn das Demo wurde schon komplett ins Deutsche übersetzt. Alles, was Sie brauchen, um in den Genuß von Beneath a Steel Sky zu kommen, ist ein 386er mit VGA-Grafikkarte. Wenn Sie über eine Soundblaster-kompatible Soundkarte verfügen, gibt es außerdem noch Musikstücke und Soundeffekte vom Feinsten. Viel Spaß mit dieser düsteren Zukunftsvision wünscht Ihnen die gesamte PC Games-Redaktion.





Nach dem Hubschrauberabsturz ist Robert Foster auf der Suche nach seiner Identität und muß viele Abenteuer bestehen.

INHALT

RUBRIKEN

Super Abonnement Seite 125

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

Adventures im Comic-Stil gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Zu den prominentesten Vertretern gehören wohl mit Sicherheit Sam & Max und Day of the Tentacle. Daß es aber auch ganz anders geht, beweist Beneath a Steel Sky. Dave Gibbons, Zeichner von Give me Liberty und Watchmen, hat beim Design kräftig mitgezaubert, so daß die düstere und teilweise auch sehr grausame Endzeitstimmung ausgezeichnet an den Mann oder an die Frau gebracht wird. Für zartbesaitete Gemüter ist dieser harte und spannende Adventure-Thriller vielleicht nicht unbedingt das Richtige...

34

CD-ROM

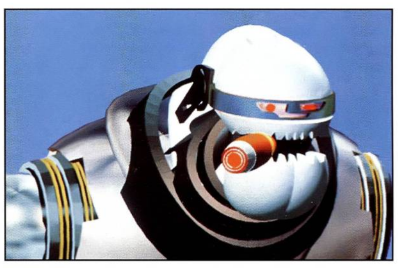
PD & SHAREWARE

APPLICATION

HARDWARE

GEWINNSPIELE

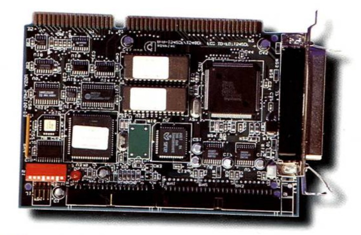
WORKSHOP



16 **Mirage hat ein ganz heißes Eisen im Feuer. Mit Rise of the Robots wollen die Engländer alles in den Schatten stellen, was in der Vergangenheit an Kampfsportspielen erschienen ist. Megabyteweise Animationen, Sounds und Grafiken wird die CD zu bieten haben! Mortal Kombat ade?**



116 **Blue Byte überflutet den Markt nicht gerade mit seinen Produkten, doch wenn die Programmierer aus Mülheim/Ruhr zuschlagen, dann richtig. In Fachkreisen munkelt man schon seit Monaten über Battle Isle 2, jetzt ist es endlich soweit. Einen Test finden Sie auf Seite 116.**



126 **Viele haben sich zum Weihnachtsfest ein neues Motherboard oder sogar einen neuen Rechner geleistet. Ein voreiliger Entschluß? "VL-Bus ist tot", behaupten viele, "es lebe der PCI-Bus!" Ob man diesem Spruch glauben schenken darf, erfahren Sie in unserem Bericht ab Seite 126.**

PLAY TIME TV

Der große Erfolg der Video- und Computerspielshow, für die unser Schwester-Magazin Pate steht, ist Anlaß genug, auch die PC Games-Leser auf die erste TV-Produktion dieser Art aufmerksam zu machen.
Neben dem im Mittelpunkt stehenden Wettstreit verschiedener Mannschaften gibt es wöchentlich auch neueste Infos von Hardware-Entwicklungen, Messebesuchen und verschiedenen Software-Firmen. Darüber hinaus werden alle PC-Besitzer in den Top Games der Woche mindestens zwei empfehlenswerte Spiele in Bild und Ton erleben dürfen.

Hier die Competition-Spiele der nächsten Sendungen im Überblick:

20.03.1994 - NBA JAM

Nach dem gelungenen Debüt des Spielautomatenhits "Mortal Kombat" auf dem PC können wir nur hoffen, daß es auch von dieser Midway-Automaten-Lizenz eine Version für DOS-Rechner geben wird.

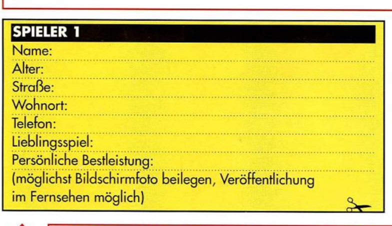
27.03.1994 - CASTLEVANIA 4

Ein typisches Grusel-Action-Abenteuer für Konsolen haben die Konsolenspezialisten von Konami geschaffen. Dies wird wohl auch eine Domäne der Videospiel-Welt bleiben.

03.04.1994 - Zuckerstangen mit ZOOL.

Gremlins Produkt war wohl das erste Jump & Run, das aus dem Computer-Bereich stammt und danach für Video-Konsolen konvertiert wurde. Sehen Sie selbst, ob Konsolen in diesem Genre immer noch die Nase vorne haben.

Das Play Time TV Programm - Jeden Sonntag gegen 12.25 Uhr auf RTL 2


SPIELER 1
Name:
Alter:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Lieblingsspiel:
Persönliche Bestleistung:
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2
Name:
Alter:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Lieblingsspiel:
Persönliche Bestleistung:
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)





PLAY TIME Champion werden?

Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Dann füllen Sie nur noch den Original-Coupon aus und senden ihn an:

Computec Verlag • Play Time TV • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Privateer

Righteous Fire

Nur wenige haben es bei Privateer geschafft, bis zum Ende des Spiels durchzukommen. Wem der Schwierigkeitsgrad des 3D-Actionspiels nicht zu hoch war, der steht jetzt bald der nächsten Herausforderung gegenüber: Righteous Fire, die erste Missiondisk zu Privateer, soll noch im Mai in den Verkaufsregalen stehen.

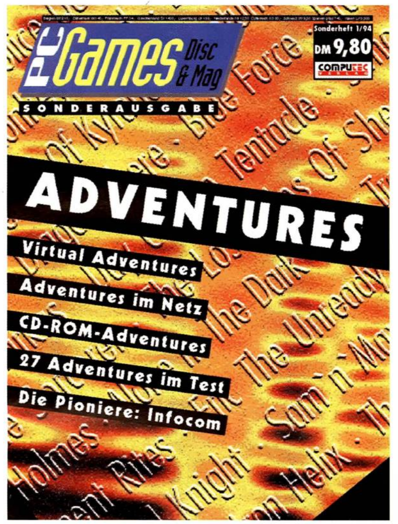
Righteous Fire geht da weiter, wo Privateer endete: Nachdem der Spieler den mächtigen Steltek Dronen besiegt hat, beschließt er, ein paar süße Tage auf einem Vergnügungsplaneten im Gemini-Sektor zu verbringen. Leider muß er dabei eines Morgens feststellen, daß die Steltek-Kanone, die er zur Belohnung für seinen Mut bei den letzten Missonen behalten konnte, von Bord seines Schiffes gestohlen wurde. Wieder muß der Spieler bei Null anfangen, um herauszufinden, wo sein teueres Eigentum verblieben ist. Tapfere Piloten, die sich in Privateer mit viel Mühe ein gut ausgerüstetes Schiff zusammengestellt haben, werden gleich zu Spielbeginn darüber erfreut sein, daß man das alte Schiff in die Mission-Disk übernehmen kann. Für Neueinsteiger gilt: Wieder muß man sich von der klapprigen "Tarsus" zu den besseren Schiffstypen hocharbeiten. Neben den neuen Missionen wurden auch im Hauptprogramm einige Änderungen vorgenommen. Es gibt zusätzliche Ausrüstungsgegenstände, wie eine Fusionskanone und stärkere Schildgeneratoren sowie einige zusätzliche Tastenkombinationen bei der Spielsteuerung.




I • N • F • O
Hersteller
Origin
Preis:
ca. DM 60,-

Sonderheft: Adventures

Für Profis und Sammler



Sie suchen schon seit Monaten eine umfangreiche Übersicht, die klipp und klar sagt, welches Adventure zu den absoluten Highlights gehört? Dann können Sie seit dem 3.2. im Zeitschriftenhandel fündig werden. Satte 27 Adventures werden auf Herz und Nieren geprüft, wobei wir natürlich ein besonderes Augenmerk auf die multimedialen CD-ROM-Abenteuer gelegt haben. Zahlreiche Specials, wie Virtual Adventures und Spielen im Netz, runden das Sonderheft ab. Wer ein gesteigertes Interesse an Adventures hat, darf sich dieses Sonderheft einfach nicht entgehen lassen.



Im dritten Sonderheft werden 27 Adventures gründlich unter die Lupe genommen!



Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten herrscht Ruhe. Alle Entwickler haben ihr Programmpulver auf der CES verschossen, viele Designer und Programmierer gingen gleich danach in den wohlverdienten Urlaub. Doch so langsam kommen sie wieder auf Touren.

CHECKPOINT USA

Mondsüchtig

Ein originelles und interessantes Spielkonzept stellte Walt Disney Software vor. In Wolf übernimmt der Spieler die Rolle eines Wolfs. Hier erfährt er in einer Reihe von Mini-Abenteuern, was es heißt, ein Wolf zu sein. Beispiel: Ein Naturschänder hat Ihre Welpen gestohlen und in einen Zoo gebracht, von dem sie natürlich befreit werden und nach Hause gebracht werden müssen. Durch geschicktes Taktieren ist es möglich, zum Leitwolf zu werden. Schweinchen Schlau, ebenfalls in Diensten der Walt Disney Company, hatte keinen Kommentar.

SimKuhdorf

Maxis hält auch weiterhin an der bewährten Reihe seiner Sim-Produkte fest. In SimTown entwickelt der Spieler die Infrastruktur einer einzelnen Stadt durch Renovieren und Aufpeppen einzelner Wohngebiete. Individuelle Wohnhäuser können neu gebaut oder ungebaut werden, Straßen verschönert und Gärten in Naturbiotop- oder HighTech-Gewänder gekleidet werden, wobei man sogar die Geschehnisse in den einzelnen Zimmern dieser Häuser verfolgen darf. Versteht sich von selbst, daß einem die Bewohner dieser Häuser mit der Zeit so richtig ans Herz wachsen. Außerdem gab Maxis bekannt, daß die deutsche Version von SimCity 2000 kurz vor der Fertigstellung steht.

Früher Ruhm

Bereits vor seiner Veröffentlichung wurde Outpost, die erste Simulation von Sierra, von amerikanischen Journalisten zum besten Multimedia-Produkt gewählt. Outpost, das im April erscheinen soll, ist wirklich eine visuelle Augenweide, in der sich Science Fiction und Science Fact vereinen. Nachdem die Erde nach einem Zusammenstoß mit einem Asteroiden zerstört wurde, begeben sich einige Überlebende mit dem Ziel, die menschliche Rasse zu erhalten, auf die Suche nach einem neuen bewohnbaren Planeten. Obwohl Outpost zu einem späteren Zeitpunkt auch als Diskettenversion erhältlich sein wird, empfiehlt sich dringend die Anschaffung der CD-ROM-Version. Außerdem arbeitet man zur Zeit an einem weiteren CD-ROM-Produkt mit dem Titel Phantasmagoria, einem Spiel, das gewisse Ähnlichkeiten mit The 7th Guest aufweist. In der Abenteuersparte tut sich ebenfalls was. Glaubhaften Gerüchten zufolge beginnt Sierra mit der Entwicklung eines neuen Space Quest-Adventures. Die "Guys from Andromeda" werden durch einen neuen Co-Designer wieder zum Leben erweckt. Roger lives!

Inwestition

Der Interactor von Aura Systems ist der Vorstoß eines neuen Unternehmens in die Welt der Game Virtual Reality. Bei dem Produkt handelt es sich um eine Weste, die via Kabel mit der Soundkarte verbunden wird. Der Audio-Output wird in Synchronisation mit dem jeweiligen Programm in spürbares, kinetisches Feedback umgewandelt. Im Klartext: Schläge, Tritte und Explosionen kann man direkt am eigenen Leib verspüren. Damit man bei der Titelmelodie nicht gleich zu rütteln beginnt, kann die Musik vollständig unterdrückt werden. Aura Systems ist ein Unternehmen der Rüstungsindustrie, das sich auf die Herstellung von Simulatoren spezialisiert. Der Interactor, gewissermaßen ein militärisches Abfallprodukt, wird im Sommer in den USA zu einem Preis von ca. 80 Dollar auf den Markt kommen.

Markus Krichel ■

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie via E-Mail in CompuServe an die Adresse 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

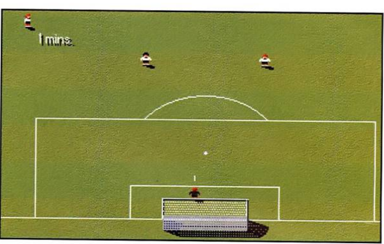
Award Winners Gold Edition

Vier in einem

Spielesampler erfreuen sich wachsender Beliebtheit, stellen Sie doch eine sehr gute Möglichkeit dar, preiswert an hervorragende Software heranzukommen.

Award Winners Gold Edition" ist zugegebenermaßen ein sehr langer Titel für eine Spielesammlung, nimmt man jedoch die hervorragende Software in Augenschein, die sich auf den Disketten befindet, so kann der Name gar nicht lang genug sein.

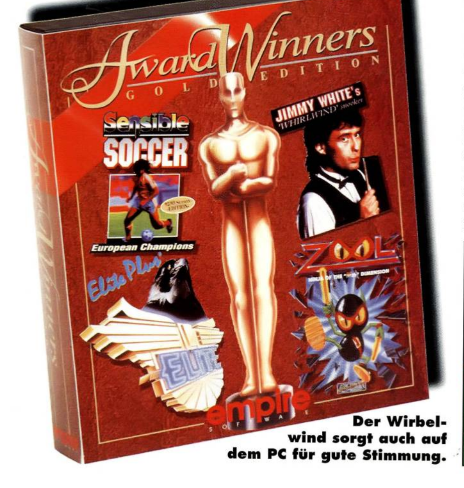
Beginnen wir doch am besten mit Zool. Mit diesem Jump & Run wurde zum ersten Mal bewiesen, daß auf dem PC nicht nur Adventures und Simulationen möglich sind. Tolle Animationen, butterweiches Scrolling und ein einzigartiges Gameplay zeichnen diesen Hit aus. Ein weiterer Dauerbrenner ist Sensible Soccer, das im Sommer vergangenen Jahres fast den gesamten Redaktionsbetrieb lahmlegte. Täglich stand der alte Klassiker "Deutschland gegen Holland" auf dem Programm und lockte wahre Zuschauermassen vor den PC. Der Grund ist klar: funktionale Grafiken, phantastische Soundeffekte und eine bislang ungeschlagene Spielbarkeit machen dieses Spiel zum Weltmeister unter den Fußball-Spielen.





Sensible Soccer stellt immer noch die Referenz unter den Fußballspielen dar (oben); Zool ist der Jump & Run-Star auf dem PC (links).





Der Wirbelwind sorgt auch auf dem PC für gute Stimmung.

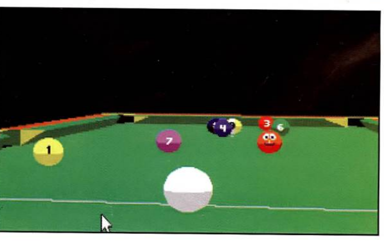
Jimmy White gehört fast schon zu den Legenden im Snooker, sind die Haare des "Whirlwinds" doch schon leicht ergraut. Ähnlich verhält es sich mit der PC-Simulation Jimmy White`s Whirlwind Snooker. Schon etwas betagt, aber immer noch Spitzenreiter in seinem Genre. Nicht einmal Archer MacLean´s Pool konnte diesen Erfolg übertreffen.

Last but not least befindet sich noch Elite Plus in der hübschen Box. PC-Besitzer der ersten Stunde und alte C64-Veteranen werden sich bestimmt an diesen Klassiker erinnern und mit Schaudern an die umstrittene Fortsetzung denken. Elite Plus kann zwar nicht mit tollen VGA-Grafiken wie Privateer aufwarten, bietet aber entscheidend mehr Spielinhalt und Atmosphäre. Ein Kultspiel, das den hervorragenden Sampler gelungen abrundet.

Fazit

Wer sich eine umfassende Softwaresammlung zulegen, aber auf keinen Fall illegal werden möchte, kann bei Award Winners Gold Edition ruhigen Gewissens zugreifen. Für jeden ist hier etwas dabei, vom Sportspiel bis zur Weltraumsimulation.

Oliver Menne ■





Maxi Soft zum mini Preis
Softwareversand Andreas Füllbeck
(0212) 33 18 32 Fax (0212) 331832 Mo - Sa 8 - 19 Uhr
CD-ROM Laufwerk : Panasonic CR-562B, double Speed 448,- DM
Soundblaster Pro 269,- DM
IBM Amiga
Archon Ultra* DV 77,95 ----
Alone in the Dark II DV 83,95 ---
Aces of the Deep* au.A. ----
Aces over Korea* au.A. ----
Aufschwung Ost DV 65,95 65,95
Anstoß DV 65,95 65,95
Ambermoon DV 82,95*77,95
Battle Isle II DV 77,95 ----
Bazoka Joe* DV 83,95 ----
Beneath a Steel Sky DV 74,95 ----
Bervely Hill Billies DV au.A. ----
Burntime DV 77,95 65,95
Cannon Fodder* DA 59,95 ----
Christoph Kolumbus DV 77,95 74,95
Comanche Miss.Dis II DV 54,95 ----
Cyber Race DV 77,95 ----
Das schwarze Auge 2 DV 77,95 ----
Der Schaltz im Silbersee DV 77,95 77,95
Damon Skate au.A. ----
Die Siedler DV 77,95 77,95
Der Patrizier DV 77,95 65,95
Der Planer DV 77,95 ----
Der Clou DV 77,95 65,95
Delta V* au.A. ----
Dracula DV 77,95 65,95
Eishockey Manager DV 77,95 73,95
Elisabeth * DV au.A. ----
Eys of the Beholder III DV 77,95 ----
Elite II The Frontier DV 65,95 54,95
Fantasy Empires EA 65,95 ----
Fire and Ice DV 54,95 49,95
IBM Amiga
Forgotten Castles* DA 77,95 ----
Goblins III DV 77,95 ----
Gunship 2000 Scenario D. DA 54,95 ----
Hand of Fate Kyran. 2 DV 72,95 ---
Harpoon 2 EV 77,95 ----
Hattrick DV 77,95 65,95
Incrdible Toons DV 72,95 ----
Lands of Lore DV 59,95 ----
Larry VI DV 77,95 ----
Links Pebble Beach EV 42,95 ----
Lothar Matthäus DA 65,95 59,95
Lost in Time DV 78,95 ----
Lollypop DA 73,95 59,95
Mad News DV 77,95 65,95
Maniac Mansion II DV 82,95 ----
Metal & Lace* au.A. ----
Mortal Combat DA 59,95 54,95
NHL Hockey DA 77,95 ----
Nomad au.A. ----
Pacific Strike DA 83,95 ----
Pacific Strike Speech Pa. DA 39,95 ----
Police Quest 4 - Open Se EV 65,95 ----
Prince of Persia 2 DA 65,95 ----
Pinball Fantasies DA 59,95 ----
Pizza Connection* DA 77,95 77,95
Privateer DA 82,95 ----
Privateer Misson DA 41,95 ----
Quest for Glory 4 EV 65,95 ----
Rally EV 63,95 ----
Return to Zork DA 77,95 ----
Ringworld EV 65,95 ----
Rise of the Robots* au.A. ----
IBM Amiga
Sam & Max DV 79,95 ----
Simon the Sorcerer DV 80,95 65,95
Sim Farm DV 77,95 ----
Sim City 2000 DV 83,95 ----
Spelunx EV 69,95 ----
SSN-21 Seawolf* DA 77,95 ----
Star Trek II DV 82,95
Star Reach* au.A. ----
Stronghold DV 77,95 ----
Stone Keep* au.A. ----
Steel Scy* au.A. ----
Subwar 2050 DA 83,95 ----
Starlord DA 83,95 ----
Syndicate DV 77,95 59,95
Syndicate Data Disk DV 39,95 ----
T2 Arcade Game* au.A. ----
Terminator Rampage DV 77,95 ----
T.F.X. DA 83,95 ----
The Perfect General DV 77,95 69,95
The Lost Vikings DV 77,95 65,95
The Dig * au.A. ----
Tie Fighter* au.A. ----
Tornado DA 77,95 65,95
Turrican 2 A=Turrican 3 DA 65,95 49,95
Ultima VIII Pagan DV 83,95 ----
Ultima VIII Pagan Speech P DV 39,95 ----
Winter Olympics DA 65,95 ----
X-Wing DA 83,95 ----
X-Wing Upgrade Kit DV 54,95 ----
X-Wing Mission 2 (B Wing) DV 41,95 ----
XMas Lemmings DA 37,95 37,95
Zeppelin DV 77,95 65,95
CD - ROM
Alone in the Dark DV 89,95
BAT 2 - The Coshan Conspiracy DV 77,95
Battle Isle 2 DV 83,95
Beneath Steel Sky DV 104,95
Big Sea DA 87,95
Carmen USA Deluxe EV 104,95
Comanche + Misson 1 und 2 DV 89,95
Day of Tentacle DV 89,95
Der Clou DV 77,95
Der Patrizier DV 83,95
Goblins 3 DV 99,95
Inca II DV 109,95
Indiana Jones 4 & 1000 Sharew. DV 65,95
Iron Helix DV 77,95
Jurassic Park DV 65,95
Labyrinth of Time EV 73,95
Lands of Lore DV 83,95
Microcosm DA 109,95
Rebbel Assault DV 89,95
Return to Zork DA 83,95
Strike Commander + Misson DA 83,95
Stronghold DV 77,95
Tornado + Mis. Dessert Storm DA 89,95
Turrican 2 DA 59,95
Ultima Underworld 1+2 DA 83,95
Zeppelin DV 83,95
Hardware
Festplatte Fujitsu M2623T, 425 MB, AT Bus 998,-
Festplatte Quantum LPS 270 AT-Bus 16ms 539,-
Festplatte IBM 0662-S12 1GB 9,5 ms 1795,-
Soundblaster 16 Bit 479,-
Simm Module 1MB x 3/70ns 94,-
Versandkosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Spiele mit einem * gekz. waren vor Druckbeginn noch nicht Lieferb.
Fordern Sie unsere Preisliste an. Versand: Limminghoferstr. 18 - 42699 Solingen
Der Blitzversand
Vorbestellung Möglich !
LIVECLUB
PRÄSENTIERT
Backstage
GEWINNT EINES VON
30.000 ACTION-COMPUTERGAMES !!!
DER LIVECLUB VERLOST 30.000 ACTION-ADVENTURE-GAMES. WENN IHR GEWINNEN WOLLT, MÜSST IHR NUR DEN NEBENSTEHENDEN COUPON AUSFÜLLEN, AUF EINE POSTKARTE KLEBEN UND EINSENDEN AN:
BACKSTAGE
POSTFACH 10 19 05
44719 BOCHUM
EINSENDESCHLUSS IST DER 01.05.1994
DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN.
MIT DEM GEWINN DES SPIELES SIND KEINE WEITEREN VERPFLICHTUNGEN VERBUNDEN.
JA, ICH WILL DAS BACKSTAGE-GAME VOM LIVECLUB GEWINNEN !!!
MEIN NAME
MEINE ADRESSE
MEIN ALTER
AMIGA
DOS
LIVECLUB

Rise of the Robots

Mit stählerner Faust

Mirages Inhouse-Programmierteam Instinct Design hat sich mit Rise of the Robots ein hehres Ziel gesetzt: Das speziell für CD-ROM entwickelte Beat ´em Up-Spiel soll allen Klassikern dieses Genres den Rang streitig machen. Street Fighter 2, The Way of the Exploding Fist, Mortal Kombat und wie sie sonst noch alle heißen, sollen bald ernstzunehmende Konkurrenz bekommen. Julia Coombs von Mirage besuchte nämlich dieser Tage die PC Games-Redaktion und hatte eine spielbare Beta-Version von Rise of the Robots im Köfferchen. Lesen Sie selbst, was wir von ihr in Erfahrung bringen konnten und wie uns das Spiel gefallen hat:

Die Story

Metropolis 4, irgendwann in der fernen Zukunft: Der Electrocorp-Konzern ist der mächtigste Hersteller von Kampf- und Industrierobotern. In seinem gigantischen Fertigungskomplex inmitten der Stadt Metropolis 4 ist die Rationalisierung weit vorangeschritten: Die wenigen Menschen, die die Produktion in der Fabrik bisher überwacht haben, sollen durch einen neuen, hyperintelligenten Roboter ersetzt werden, der als "Supervisor" alle Produktionsvorgänge lenken und kontrollieren wird. Leider funktioniert der Supervisor nicht ganz so gut, wie seine Erbauer sich dachten. Ein "Ego-Virus" schlich sich in das Gehirn des neu installierten Supervisors ein und verwandelte ihn in eine unberechenbare Bedrohung. Die Antwort der Electrocorp-Geschäftsleitung ist ein Cyborg, der in das Produktionsgelände eingeschleust werden soll, um den Supervisor schnellstmöglich zu deaktivieren. In die Rolle dieses künstlichen Knaben schlüpfen nun Sie. Um dem Supervisor entgegenzutreten, müssen Sie sich zuerst mit seinen metallenen Lakaien abgeben: Lade- und Fertigungsroboter, Crusher, Wach- und Kampfroboter müssen überwunden werden.



Die Steuerung und die Spielbarkeit

Mirages Ziel war es, ein Actionspiel für den PC zu entwickeln, das den Beat ´em Ups der teuren Münzautomaten in der Spielbarkeit gleichkommt. Ein großer Teil der Entwicklungszeit wurde deshalb in eine möglichst exakte Steuerung investiert. Das Ergebnis ist eine im Vergleich zu anderen Actionspielen sehr einfache Steuerung, in der auf diagonale Joystickbewegungen (da bei den meisten PC-Joysticks nicht exakt auszuführen) ganz verzichtet wurde. Der Spieler soll also keine Schwierigkeiten haben, einen bestimmten Schlag auszuführen, nur weil dieser besonders schwer mit dem Stick durchzuführen ist. Stattdessen setzt Mirage auf zusammenhängende "Ketten" von Joystickbewegungen. Das heißt beispielsweise, daß ein geduckter Schlag nicht mit der Diagonalbewegung links/unten, sondern mit der Bewegungskette "Joystick nach unten" und dann "Joystick nach links" ausgeführt wird. Bei etwas komplizierteren Schlägen bestehen solche Bewegungsketten aus vier bis fünf einzelnen Aktionen. Auch über den Schaden, den ein ausgeführter Schlag anrichtet, hat man sich Gedanken gemacht: Zum einen bestimmt der Spieler die Stärke seines Schlages selbst, indem er den Feuerknopf zunächst für einen "Power-up" gedrückt hält und die Kampftechnik durch Heben des Fingers letztendlich auslöst. Zum anderen zieht der Computer dem getroffenen Gegner auch nur soviel Energie ab, wie es die Härte des Schlages rechtfertigt.



Die Grafik

Die Grafik ist für ein Actionspiel sicherlich ungewöhnlich: Alle beteiligten Roboter wurden mit einem speziellen CAD-Programm zunächst als Draht-

3D Visual Contouring - Vom Drahtgitter zum Greifarm

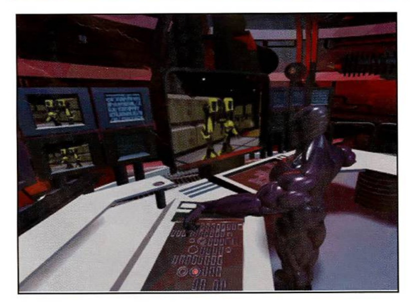


1. Der Roboterarm wird vektoral geplottet und auf ein XYZ-Koordinatensystem übertragen.

2. Im Hue Backgrounding und Gauze Overlay wird das Drahtgittermodell zum ausgefüllten Körper.

3. Die Konturen werden ausgefüllt und die verwendeten Farben definiert.

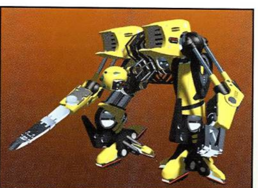
4. Spatial Lighting und XYZ Proofing: Licht und Schatten hauchen dem Greifarm Leben ein.



Abgeriegelt wie ein Kernkraftwerk: Der Supervisor, ein Morph-Roboter, der seine Form beliebig verändern kann, dreht durch...

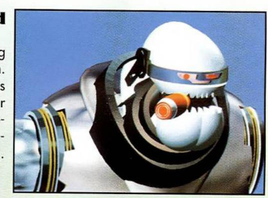
Metallene Monster

Alle Gegner im Spiel wurden mittels eines neuen CAD-Grafiksystems namens "3D Visual Contouring" in CD-ROM-reife Form gebracht. Was die Programmierer aus den ihnen vorgelegten Skizzen gemacht haben, können Sie anhand der untenstehenden Bilder selbst beurteilen.



Der Loader Droid

Dieser Roboter war eines der ersten Serienmodelle von Electrocorp. Sein Gehäuse besteht aus relativ dünnem Eisen und wird von einfachen Stahlbolzen zusammengehalten. Trotz seines großen Gewichts und seiner trägen Mechanik ist der obere Teil seines Metallkörpers sehr agil. Der Loader wurde nicht für Kampfzwecke konstruiert und ist deswegen nur ein bedingt gefährlicher Gegner für Ihren Cyborg. Aber Vorsicht! Seine starken Hebearme können extremen Schaden anrichten.



Der Builder Droid

Der Builder ist eine Weiterentwicklung des Loaders und wurde für das Transportieren schwerer Metallgußteile entworfen. Sein Bau ist auch mehr dem menschlichen Körper nachempfunden als der seines Vorgängers. Wenn dieser Roboter für Kampfeinsätze modifiziert wird, ist er in der Lage, weitreichende Schläge von immenser Kraft auszuteilen. Im Vergleich zu anderen Robotern verfügt der Builder aber über einen relativ niedrigen Intelligenzquotienten und reagiert sehr langsam.



Der Crusher Droid

Dieser Droid ist wohl der erste, der als echte Herausforderung beschrieben werden kann. Seinen Namen hat er daher, daß der Crusher für das Zertrümmern großer Maschinenteile konzipiert wurde. Er ist schnell und beweglich, übertrifft viele andere Roboter in Größe und Stärke und ist somit eine echte Gefahr für den Cyborg. Mit seinen "hi-resolution scanners" ist der rein aus Edelstahl gefertigte Roboter in der Lage, die Schwächen und Stärken seines Gegners zu analysieren und im Kampf gegen ihn auszuspielen.



Der Soldier Droid

Eine ausschließlich für militärische Zwecke entwickelte Kampfmaschine. Sein Skelett besteht aus einer hochstabilen Mangan-Legierung und die Panzerung aus hitzeresistentem Teflon. Die CPU des Soldier ist ein neuronales Netz, das ähnlich dem menschlichen Gehirn lern- und anpassungsfähig ist. Sowohl im Waffenkampf als auch im körperlichen Duell hat der Cyborg keine guten Chancen gegen den Soldier. Das einzige Plus ist, daß sich der Roboter von seiner Entwicklung her noch im unausgereiften Teststadium befindet.

Der Fighter Droid

Der Fighter wurde speziell für den unbewaffneten Kampf gebaut. Da dieser Roboter in Japan gebaut wurde, wird er von Spezialsoftware gesteuert, die ihn zum Martial Arts- und Kickbox-Könner macht. Sein Kampfstil ist schnell und aggressiv, und auch seine künstliche Intelligenz liegt weit über der anderer Droiden. Seine Position innerhalb der Roboter-Hierarchie unterstreicht seine Gefährlichkeit: Er fungiert als Leibwächter des Supervisors.



Der Cyborg

Der Cyborg wird von einem menschlichen Gehirn gesteuert. Das ist nämlich der einzig wirksame Schutz gegen den Übergriff des "Ego-Virus", der sich bereits in den Schaltkreisen aller anderen Roboter auf dem Fabrikgelände einnisten konnte. Im Inneren enthält der Cyborg zusätzlich noch umfangreiche elektronische Datenbanken und Daten-Kommunikationssysteme. Die Außenhaut besteht aus einem chromverkleideten "Endoschild".



Die Spielbarkeit von Rise of the Robots soll vieles Dagewesene in den Schatten stellen.

gitter berechnet und anschließend mit Textures überlagert. Alle Animationen liegen in vorberechneter Form auf der CD-ROM vor und müssen lediglich noch in den Speicher geladen werden. Die Rechenkraft eines modernen 486er PCs müßte somit für die restlichen Spielaspekte wie Sound, Joystick- und Kollisionsabfrage zur Verfügung stehen. Für einen normalen 14"-Monitor ist die vorliegende Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkten dann auch fast etwas zu schade, da auf dem kleinen Bildschirm einige Details nicht ganz so gut herauskommen. Glücklich schätze sich der Besitzer eines 17-Zollers!

Die Voraussetzungen

Rise of the Robots wird für Segas Mega CD und in zwei unterschiedlichen Versionen für PC CD-ROM erscheinen. Die Aufteilung in eine SuperVGA- und eine VGA-Version wurde wegen der hohen Hardwareanforderungen der SVGA-Version notwendig. Die HiTech-Version benötigt als Mindestkonfiguration einen 486 DX-Rechner mit mindestens 33 MHz Taktfrequenz sowie 4 MByte RAM. Die über 600 MByte Spieledaten werden dann aber in einer Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkten in 256 Farben auf den Bildschirm gebracht. Die VGA-Version wird sich schon auf einem 386er mit 20 MHz und 2 MB RAM zum Laufen bringen lassen, bietet dafür aber nur die übliche VGA-Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten. Bei der "großen" Version werden sich fast 400 MByte an Animationssequenzen auf der CD befinden, die zunächst in eine RAM-Disk und anschließend in den Arbeitsspeicher geladen werden. Bei der Soundunterstützung wird das übliche Trio - SoundBlaster, Roland und AdLib - unterstützt und als Steuergerät empfiehlt der Hersteller einen Joystick, ersatzweise die Tastatur. Es versteht sich von selbst, daß die Anforderungen an das CD-ROM-Laufwerk ähnlich hoch gesteckt sind. Wer optimale Performance will, sollte deshalb über ein Laufwerk mit 300 KByte/s Übertragungsrate verfügen.

Thomas Borovskis ■



Westwood Studios

Die Wüste lebt

Die Mitarbeiter der Westwood Studios sind schon zu beneiden. Mitten in Las Vegas, dem größten Zockerparadies auf Erden, hat das renommierte Softwarehaus seine Zelte aufgeschlagen.

Es bietet sich wohl nichts mehr an, als im direkten Anschluß an die CES auch den Westwood Studios einen kurzen Besuch abzustatten. Vor allem Fortsetzungen werden für den weiteren Verlauf des Jahres geplant. Den Insider wird das allerdings kaum wundern, schließlich kann Westwood auf ausgezeichnete Game-Engines zurückgreifen. Da wäre beispielsweise eine weitere Folge aus der Reihe Command & Conquer - unter diesem Titel ist in den USA Dune 2 erschienen. Eine Story wurde bis jetzt noch nicht entwickelt, lediglich das Thema ist klar: Terroristen-Bekämpfung. An den Grafiken wird noch kräftig gewerkelt, doch sind die Musikstücke schon so gut wie fertig. Da der Programmierer leidenschaftlich Pearl Jam hört (siehe Bild), kann man sich auf einen fetzigen Sound gefaßt machen. Außerdem erwartet uns ein Nachfolger zu Lands of Lore, der mit stark verbesserten Grafiken und einer noch packenderen Story aufwarten soll. Bis auf ein paar Animationen, die gleich megabyteweise Speicherplatz vernichten, gab es aber wenig zu sehen. Verständlich, denn der zweite Teil soll frühestens Ende 1994 auf den Markt kommen. Vertrösten kann man sich in der Zwischenzeit mit der aufgepeppten CD-ROM-Version von Lands of Lore. In der englischen Originalversion hat Patrick Stewart aus Star Trek: Next Generation den Part von King Richard übernommen. Der Clou: für den hiesigen Markt wird die CD-ROM komplett ins Deutsche übersetzt. Ein ganz großes Projekt wird auch Fables & Fiends 3, das knapp einen Monat nach Erscheinen des zweiten Teils bereits in Arbeit ist und Anfang 1995 erscheinen wird.



Die Übersetzung von Lands of Lore macht dem Programmierer sichtlich Spaß!



Der Soundtrack von Command and Conquer wird sehr viel härter: der Musiker hört Pearl Jam!

Campaign-Gewinnspiel

Kleider machen Leute!



Gerade richtig zum Erscheinungstermin von Campaign 2 haben sich die Macher dieses kniffligen Strategiespiels dazu entschlossen, ein riesiges Preisausschreiben zu veranstalten. Für jeden ist etwas dabei: kleidsame Pullover, stilechte Kaffeetassen und selbstverständlich eine ganze Menge Spiele. Wer den ersten Teil noch nicht kennt - es ist ja auch schließlich eine ganze Weile her, daß Campaign für den PC erschienen ist - wird sich bestimmt darüber freuen, daß auch dieses Spiel zur Verlosung ansteht. Apropos Verlosung! Bei diesem Gewinnspiel müssen Sie keine an den Haaren herbeigezogene Preisfrage beantworten, um zu den glücklichen Gewinnern zu gehören.

Einfach eine Postkarte an diese Adresse schicken und schon nehmen Sie an dieser Verlosung teil. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen!

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Campaign 2
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

SIM CITY 2000™

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

Komplett in Deutsch

- 3-D Darstellung in drei Zoom-Stufen
- Fantastische 256-Farben SVGA-Grafik
- Untergrundansicht Ihrer Stadt
- Editor zur Gestaltung eigener Landschaften
- Neue Szenarien, neue Katastrophen, Lokal-Zeitungen mit den neusten Meldungen, U-Bahnen, Wasserleitungen, Parks, Zoos, Autobahnen, Tunnels, und, und, und ...



HotLine: Mo.-Fr. 15^{00}-18^{00} Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222





Action Replay PC

Kein Aprilscherz!

Action Replay goes PC. So unglaublich diese Nachricht auch klingen mag, es handelt sich dabei nicht um einen Aprilscherz. Das bei Konsolenbesitzern beliebte Cheat-Modul wird als Zusatzkarte in den PC gesteckt.

Der Name Action Replay hatte bis jetzt nur im Lager der Konsolenbesitzer eine gewisse Bedeutung: Mittels eines Action Replay-Moduls, das zwischen die Sega- oder Nintendo-Spielkonsole und deren Einsteckmodule geschaltet wurde, konnte man nach Belieben in den Speicherchips des Moduls herumpfuschen, um sich unendliche Leben, mehr Energie oder bessere Waffen zu erschummeln. Für den PC wurden bis vor kurzem noch keine Anstalten unternommen, dieses Konzept in eine PC-Steckkarte umzusetzen. Ein einleuchtender Grund dafür sind sicherlich die krassen Hardwareunterschiede, die von PC zu PC traditionell bestehen. Trotzdem ließ man sich bei Datel Electronics nicht entmutigen und bastelte so lange emsig herum, bis das erste Cheat-Modul für PCs stand: das Action Replay PC.

Die Steckkarte

Auf der 8 Bit-Steckkarte wurden RAM- und ROM-Bausteine mit über einem MegaByte an Speicherkapazität untergebracht. Beim Druck auf die mitgelieferte Fernbedienung wird ein beliebiges aktives Programm augenblicklich in seinem Ablauf "eingefroren" und ...eplay-Menü aktiviert sich. Die Menüoberfläche ähnelt dem DOS-Prompt und wird auch analog bedient: Über die Eingabe einfacher Kommandos hat man Zugriff auf alle integrierten Möglichkeiten der Steckkarte. Was die Karte bietet, war bisher teilweise nur mit teurer Spezialhardware möglich: Ein Programm - und das bezieht sich nicht nur auf Spiele, sondern auch auf Anwendungen, die EMS oder XMS benutzen - kann im eingefrorenen Zustand als Datei auf die Festplatte gespeichert werden und jederzeit genau an derselben Stelle fortgesetzt werden. Eine Screensaver-Option gibt Ihnen desweiteren die Möglichkeit, den momentanen Bildschirminhalt als PCX-Datei auf die Festplatte zu speichern, und ein wirklich leistungsfähiges Trainerprogramm hilft Ihnen, in jedem beliebigen Spiel - selbst wenn dort von den Programmierern keine Cheat-Modi integriert wurden - nach Cheats zu suchen und diese auch zu finden. Nicht zu vergessen die SLOMO-Funktion, mit dem ein Spiel um jede beliebige Prozentrate "abgebremst" werden kann.

Unbegrenzte Möglichkeiten

Für Spieler ist diese Steckkarte eine hervorragende Investition. Die Einsatzmöglichkeiten sind dermaßen vielfältig, daß nur die Phantasie des Benutzers hier die Grenzen setzt. Wer einfach nur seine Spiele besser beherrschen möchte, kann die Karte für seine Zwecke ebensogut einsetzen wie ein Assembler-geübter Cracker, der - und das muß hier als negativer Aspekt erwähnt werden - einen Kopierschutz beseitigen möchte.

Thomas Borovskis ■

I•N•F•O

Bezugsadresse:
Dataflash
Wassenbergstr. 34
46 446 Emmerich
Preis:
ca. DM 199,-

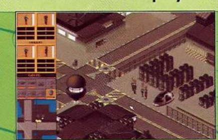
AMERIKA – JETZT BIST DU DRAN!



"Syndicate™... Eines der richtungsweisenden Spiele dieses Jahrzehnts." PC Player: 89%
"Syndicate... Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten." Powerplay: 90%







Jetzt ist der amerikanische Kontinent von Alaska bis Argentinien außer Kontrolle geraten. Als Anführer eines Syndikats müssen Sie alles Nötige tun, um die aufständische Bevölkerung wieder auf Ihre Seite zu bringen, bevor die gegnerischen Syndikate in den dunklen und korrupten Straßen Amerikas die Macht übernehmen.

Um Ihnen bei den 21 brandneuen Missionen zu helfen, stehen Ihnen eine ganze Reihe gefährlicher Waffen und Geräte zur Verfügung, die Sie zur Unterstützung Ihrer Agenten einsetzen können.

Sie haben jetzt sogar die Möglichkeit, Ihre Agenten als unschuldige Zivilisten zu tarnen, damit sie sich unauffällig unter das Volk mischen können, bevor sie ihre Maschinenpistolen ziehen. Oder Sie aktivieren ein Leuchtfeuer mit Zielsucheinrichtung, um Luftmächte einzuberufen, die gegnerische Gefahrenzonen ausschalten.

Diese komplett deutsche Zusatzdiskette enthält außerdem eine Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler mit speziellen Multiplayer-Missionen. Jetzt wird sich zeigen, wer wirklich Ihr Freund ist...

Syndicate - American Revolt.™

Die Zukunft ist noch dunkler geworden.

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

AMERICAN REVOLT™

SYNDICATE™ DATA DISK

ELECTRONIC ARTS

EA DIRECT – Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA DIREKT, Tel.: 05241/24307, Fax: 05241/24244.

Vertrieb durch: Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh

F-14 Fleet Defender

Flotter Vogel



Die F-14 Tomcat ist spätestens seit dem Kinoschinken Top Gun als verbreiteter Düsenjet für den mobilen Einsatz auf Flugzeugträgern bekannt. Nach drei Spiel-Episoden über den F-15 Strike Eagle nimmt sich der Simulationshersteller MicroProse jetzt des F-14 Jets an.





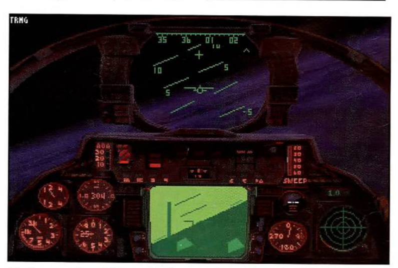
Grafik nicht von schlechten Eltern: Die F-14 mit Details.

Lange, lange war es ruhig auf MicroProses Spezialgebiet. Nach F-15 III kam keine vergleichbare Flugsimulation von diesem Hersteller mehr auf den Markt. Mit F-14 Fleet Defender wird die Tradition des Hauses endlich wieder fortgesetzt. Zusammen mit einem computergesteuerten Wingman erheben Sie sich in den Luftraum oberhalb der Weltmeere. Als Luftstaffel der NAVY-Flotte übernehmen Sie Geleitschutz- und Verteidigungsaufgaben oder fliegen Angriffswellen gegen einfallende Flugzeuge. Geschichtlich ist die Simulation gegen Anfang der 80er Jahre angesiedelt, als die Rolle der U.S.-Flotte vor dem Hintergrund der angespannten Weltlage noch von großer Bedeutung war. Die Grafik ist wieder einmal spektakulär geworden, da sowohl Texturing als auch Gouraud-Shading extensiv eingesetzt wurde. Lauffähig sein wird F-14 Fleet Defender auf 386er Rechnern mit 4 MByte RAM und DOS 5.0 aufwärts. Richtig flott und detailliert wird es am Bildschirm allerdings erst ab einer 486er-CPU mit entsprechender Megahertz-Zahl - circa 40 MHz aufwärts.

Thomas Borovskis ■

I • N • F • O

Hersteller:
MicroProse
System:
386er, 4MByte
Preis:
ca. DM 120,-
Erhältlich:
zweites Quartal



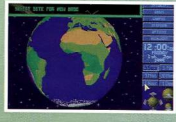
Anfang der 80er Jahre sah es noch düster aus zwischen den Blockstaaten.

What's Up, MicroProse?





***1942:* Eine reinrassige Dogfight-Simulation: Fliegen Sie rund hundert historische Missionen allein oder zu zweit über Modem.**





***Ufo:* Ein Spiel für Science Fiction-Fans mit Hang zu Wirtschafts- und Manager-Simulationen.**

Tie Fighter

Die dunkle Seite d

The Saga continues. Nachdem X-Wing letztes Jahr sämtliche Verkaufsrekorde gebrochen hat, wirft jetzt der zweite Teil des Space Combat Simulators seine Schatten voraus.

Mit großer Spannung warten die PC-Jedis auf den nächsten Teil der Star Wars-Simulation. Im Frühjahr ist es endlich soweit: LucasArts geht mit Tie Fighter in die zweite Simulationsrunde. Einen Eindruck von der Genialität dieses Spiels lieferte bereits die erste spielbare Demo-Version.

Halbe Sachen waren noch nie im Sinne von Branchenprimus LucasArts. Dementsprechend wurde für den X-Wing-Nachfolger auch nicht nochmal das Ur-Programm aufgewärmt, sondern eine völlig neue Variante im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse gewählt. Wie man sich beim Namen Tie Fighter schon denken kann, streiten Sie diesmal für die dunkle Seite der Macht. Als imperialer Rekrut müssen Sie sich im Kampf gegen die aufständischen Rebellen bewähren und für Ruhe und Ordnung in der Galaxie sorgen. Überzeugte Skywalkers werden mit diesem Auftrag zunächst ihre Probleme haben. Trotzdem ist es schon eine besondere Erfahrung, im Cockpit eines Tie-Jägers seinen Dienst zu verrichten.



Das Jahr 1993 stand ganz im Zeichen von LucasArts. Als man das langersehnte X-Wing im Mai veröffentlichte, konnte man den durchschlagenden Erfolg nur erahnen. Doch die perfekte Realisierung der ersten Star Wars-Simulation sorgte dafür, daß überall auf der Welt 'normale' PC-User zu gefesselten X-Wing-Jüngern wurden. Nächtelang biß man sich die Zähne an den (nicht gerade leichten) Missionen aus.
Das Feedback der Käufer war so gewaltig, daß sich das ursprüngliche Designerteam um Lawrence Holland und Edward Kilham wieder zusammenfand, um den zweiten Teil des Space Combat-Simulators zu schaffen.
Daß Sie diesmal unter Regie von Lord Vader und Co. fliegen, ist natürlich nicht die einzige Neuerung, die Tie



Gouraud-Shading soll die kantige X-Wing-Grafik etwas natürlicher wirken lassen. Die Grafik ist aber keineswegs die einzige Verbesserung.

er Macht





Das Imperium schlägt zurück! Diesmal kämpfen Sie auf Darth Vaders Seite gegen Luke Skywalkers Rebellen.

Fighter mit sich bringt. Die Verantwortlichen waren bemüht, die wenigen Schwachstellen des Vorgängers vollständig zu beseitigen. Zum einen soll die Story wesentlich ausführlicher und verzweigter sein, außerdem sind die Mission Briefings jetzt interaktiv aufgebaut. Das heißt, während Ihnen Ihr Vorgesetzter den Auftrag erklärt, haben Sie die Möglichkeit, Fragen zu stellen, um so weitere Strategietips von Ihrem Einsatzleiter zu erhalten.
Tie Fighter wird sich wie gewohnt in drei verschiedene Teilbereiche gliedern. Im Training Course lernen Sie den Umgang mit den imperialen Jägern, in den Historical Combats dürfen Sie wieder frühere Einsätze nachfliegen und während den Campaigns können Sie im Gefecht gegen die Rebellen jede Menge Auszeichnungen und Beförderungen erfliegen. In Ihren Einsätzen werden Sie Tie Fighter, Tie Bomber, Tie Interceptor und das Assault Gunboat steuern. Dabei wird der Schwierigkeitsgrad in Easy-, Medium- und Hard-Levels eingeteilt sein.

Die Technik

Grafik und Sound waren schon bei X-Wing beeindruckend. Doch auch hier soll Tie Fighter wieder neue state-of-the-art-Maßstäbe setzen. So werden die etwas kantig wirkenden Frachter und Container mittels Gouraud-Shading etwas natürlicher gestaltet. Um die Story zu dramatisieren, sollen Sie außerdem wesentlich mehr Filmsequenzen zwischen den Missionen zu sehen bekommen.

Thomas Brenner ■

I•N•F•O

System:
386er, VGA
Preis:
ca. DM 120,-
Erhältlich:
2. Quartal

Competition

Großes TFX-

Mit Oceans Flugsimulation TFX hat man bei BOMICO einiges vor: Das Spiel des Monats aus Ausgabe 12/93 wird im März bundesweit mit über 100 Fernsehspots beworben. Im Zuge dieser Kampagne sollen PC Games-Leser nun die Chance haben, insgesamt 40 tolle Preise zu gewinnen.

Möchten Sie an der Verlosung der 40 Preise teilnehmen, vielleicht sogar einen Flug in einem Simulator der Lufthansa mitmachen und dabei selbst am Steuerknüppel sitzen? Wenn ja, sollten Sie die untenstehende Frage richtig beantworten und mit der hier abgedruckten Antwortkarte an die Firma BOMICO schicken. Wer unsere Testberichte aufmerksam liest und sich ein bißchen mit Flugzeugen auskennt, wird sicherlich keine Probleme damit haben:

1. Preis:

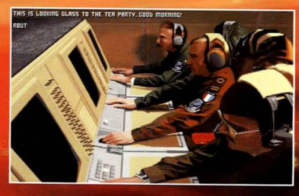
Flug in einem Lufthansa Simulator
Fluglehrer und einer Begleitperson Ihrer Wahl.

2. – 20. Preis:

Flugsimulationen TFX

21. – 40. Preis:

T-Shirts mit dem TFX-Logo

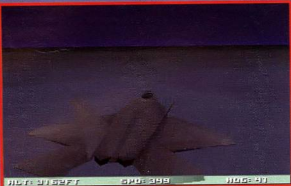




Frage:

Welche Flugzeuge stehen dem Spieler bei TFX zur Auswahl?

Gewinnspiel



Der Stealthfighter F-117



Der Eurofighter 2000



Die F-22



Nebenstehenden Coupon ausschneiden und schicken an:

BOMICO Entertainment Software
KENNWORT TFX
Am Südpark 12
65 451 Kelsterbach

Name: Andreas Schiffmann
Straße: Am Hügel 12
PLZ, Ort: 66679 Rimlingen
Geschlecht: männlich

Antwort: ____________________

Ich besitze einen Computer, nämlich:
PC 486 DX/2

Wenn ich ein Spiel kaufe, dann wegen:
- [x] Empfehlung von Freunden
- [x] Zeitungsbericht/Test in: PC-Games
- [ ] Anzeige in:
- [ ] Verpackung des Spiels
- [ ] Andere Gründe:

Ich bin interessiert an:

CD-ROM-Spielen
- [ ] und habe bereits ein CD-ROM
- [x] und habe noch kein CD-ROM

Lern-Software
- [ ] Ja, großes Interesse
- [x] Nein, brauche ich nicht

Und Spiele von BOMICO:
- [ ] Finde ich sonst nicht so toll
- [ ] Spiele ich mit Begeisterung
- [x] Sorry, dies ist mein erstes

Ich bevorzuge:
- [x] Adventures
- [x] Rollenspiele
- [ ] Strategie
- [ ] Geschicklichkeit
- [x] Simulation
- [x] Sport
- [x] Action

Mein Geburtsdatum: 18.05.1981

Digital Hollywood

Hollywood rief und alle kamen. Unter dem Motto "Konvergenz der Unterhaltungsindustrie und der Interaktiven Medien" lud man zur "Digital Hollywood Konferenz" ins weltberühmte Beverly Hills Hilton Hotel in Hollywood ein. Neben Spieleherstellern waren Musiker, Filmproduzenten, Autoren sowie Film- und Fernsehstars geladen. Unter den ca. 500 geladenen Gästen befand sich auch unser US-Korrespondent Markus Krichel.

Interaktives Multimedia

Sicherlich ist eine Messe wie die Digital Hollywood ein lobenswerter Versuch, dem vielschichtigen Begriff Interaktives Multimedia eine klare Definition zu verleihen. Dennoch muß gesagt werden, daß von den ca. 500 Besuchern ca. 300 keine Ahnung hatten, was sich hier eigentlich abspielte - dafür trugen sie jedoch die teuersten Anzüge und die schönsten Uhren. Zwischen den Ahnungslosen fanden sich aber auch einige echte Experten, wie z. B. der amerikanische Rockmusiker Todd Rundgren, Interplays Alan Pavlish, mehrere Filmproduzenten und Programmierer.

Zugegebenermaßen wurde an dem Begriff in der letzten Zeit eine Menge Raubbau betrieben und die Verwirrung ist zu einem gewissen Grad auch verständlich. Interaktiv ist klar: Es erlaubt dem Benutzer, aktiv in das Geschehen auf dem Monitor einzugreifen. Multimedia ist der Knackpunkt. Wenn der durchschnittliche Computer-User an Media denkt, drängt sich sofort der Gedanke an Datenträger auf, d. h. Disketten, CD-ROM, Festplatten etc. In der Wortkombination Interaktives Multimedia bezieht er sich jedoch auf die verschiedenen Mediagenres, d. h. Computerspiele, Film, Musik etc.

Diese Definition hat jedoch nichts zu tun mit Computern, die sich das Siegel Multimedia PC umhängen wollten. Im Hardwarebereich sieht die Definition etwas anders aus. In seiner einfachsten Erscheinungsform handelt es sich hierbei um einen IBM-kompatiblen Computer mit einem VGA-Monitor, einer Soundkarte und einem CD-ROM-Laufwerk. Die Gerätekombination liefert Video- und Audiosignale, die weit über das normale Maß eines Standard-PCs hinausgehen. Aufgrund der sich ständig verbessernden Technologien muß der Begriff MPC (Multimedia-PC) jedoch ständig neu definiert werden. Und genau das hat sich der PC Marketing Council, ein Geisteskind vom Microsoft (von wem sonst?), zur Aufgabe gemacht. Vor der Festlegung dieses Standards benutzten alle sogenannten MPCs eine Kombination verschiedener Komponenten, wodurch sich natürlich Kompatibilitätsprobleme bei der Multimedia-Software ergaben. Also schuf der obengenannte Council 1991 den folgenden Standard für den MPC Level 1: Ein 386SX mit 2 MB RAM und 30 MByte Festplatte, eine 8 Bit-Soundkarte und ein Single Speed-CD-ROM-Laufwerk. Im Mai 1993 legte man den MPC Level 2 Standard fest: Ein 486SX mit 4 MB RAM, Soundkarte und einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk. Hersteller wie Origin Software können selbst darüber nur müde lächeln.



Die meisten der multimedialen Kabinettstückchen liefen auf Panasonics 3DO. Daraus sollte man aber nicht schließen, daß sich PC-CD-ROM in einer Sackgasse befindet.



Trotz der zahlreichen Besucher traf man nur sehr wenige Leute vom Fach. Die meisten wollten einfach nur präsent sein, denn schließlich könnte man ja etwas verpassen.

Musik

Für Musiker ist die interaktive CD-ROM von besonders großem Interesse. Experimentierfreudige Rocker wie Peter Gabriel, David Bowie, Todd Rundgren, Thomas Dolby, Herbie Hancock und The Great Kat sind die Wegweiser für neue CD-ROM-Produkte, die den Käufer vom bloßen Zuhörer in die Rolle des Produzenten oder Begleitmusikers erheben.

Diese Musiker haben sehr unterschiedliche Ansichten von der Bedeutung des Begriffs Interaktive Musik, die Sie auf diesen Seiten erfahren können. Peter Gabriels Xplora erlaubt einen Einblick hinter die Kulissen der Musikszene. Mit einem Backstage Pass, der unbegrenzten Zutritt erlaubt, wird der Benutzer nicht nur zum Betrachter, sondern zum aktiven Teilnehmer bei einer Jam Session mit Peter und seiner Band. Außerdem kann man über ein virtuelles Mischpult eigene Versionen

des Hits Digging in the Dirt abmixen. Die CD enthält über 140 Minuten Bild- und Toninformation, alle vier in den USA veröffentlichten Musikvideos von dem Album US, einschließlich eines nicht veröffentlichten Videos des Songs Steam.

Außerdem wurden im Rahmen der Konferenz Ausschnitte aus David Bowies neuer interaktiver CD gezeigt. Nach Angaben von Davids Manager, Ty Roberts, plant Bowie in Zukunft zeitgleich mit seinen neuen Alben auch interaktive CD-ROM-Produkte zu veröffentlichen. Der Arbeitstitel für das Erstlingsprodukt lautet David Bowie Interactive. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben.

Ein anderes Produkt, das eine Nische füllt, ist Digital Beethoven on Speed von der Metal-Musikerin The Great Kat. The Great Kat verfügt über ein Diplom vom Julliard Institute in New York, der besten Musikschule Amerikas. Davon ist jedoch weder bei ihrer Musik noch bei ihrer Ausdrucksweise viel zu merken. Diese Mischung aus Beethovens klassischen Werken und härtestem Trash-Metall ist zwar nicht jedermanns Sache, zeigt aber, daß dieses Medium genügend Raum für Experimente bietet. Das Ganze wird noch unterlegt mit einem Kompositionsprogramm und Ausschnitten aus Fernsehinterviews, bei denen selbst hartgesottene Matrosen rote Ohren bekommen.



Der Manager von David Bowie, Ty Roberts, zeigte den Besuchern die ersten Bilder von der ersten Multimedia-CD seines Schützlings. Man darf gespannt sein.

Film

Auch im Filmbereich werden die neuen Technologien kräftig genutzt. Unter den Anwesenden befand sich auch Brannon Braga, der Produzent und Drehbuchautor des neuen Star Trek: The Next Generation-Films, der zu Weihnachten in den amerikanischen Kinos anläuft. Wie weiland Jurassic Park, wird auch TNG: The Movie mit computergenerierten Spezialeffekten nicht geizen. Direkt vor Ort wurden auch Flugszenen für einen weiteren Film produziert. In Pterodactyl Woman verwandelt sich eine amerikanische Hausfrau, gespielt von Beverly D'Angelo, in einen prähistorischen Urvogel, den Archeopterix. Von einem voll flugtauglichen Modell wurde der antike Himmelstürmer via Kamera in ein Grafikprogramm übertragen, in dem dann die genauen Bewegungsabläufe und Flügelbewegungen in allen Einzelheiten festgehalten wurden. Der Film wird im Frühjahr nächsten Jahres in Deutschland zu sehen sein.

Statements von Prominenten



Todd Rundgren, Rockmusiker

Todd Rundgren ist ein Produzent der ersten Stunde in Sachen Interaktives Multimedia. Sein CD-ROM-Produkt A New World Order ist zur Zeit exklusiv für Philips CD-I erhältlich.

Mir gefällt der Begriff "Interaktives Multimedia" nicht. Die Definition hängt zu sehr von dem Bereich ab, in der sie benutzt wird. Als Musiker bewegt man sich hier auf recht dünnem Eis. Die traditionelle Musik-CD ist eigentlich ein wesentlich einfacherer Weg zum Erfolg, da hier für eine bestehende Käufergruppe produziert wird. Im Vergleich zum Computerspiel beispielsweise hat die interaktive Musik-CD noch einiges aufzuholen. Für den traditionellen Künstler kann dieses neue Medium daher auch eine potentielle Gefahr darstellen. Wenn es mir gelingt, eine gelungene interaktive Erfahrung zu erzeugen, ohne dabei künstlerische Kompromisse einzugehen, dann - und nur dann - kann ich zufrieden sein.



The Great Kat, Musikerin

The Great Kat ist eine Trash Metall-Musikerin mit klassischer Musikausbildung. Ihr erstes Album, Beethoven on Speed, wurde jetzt in eine interaktive CD mit dem Titel Digital Beethoven on Speed verarbeitet. Die Dame ist etwas...ähem...direkt.

(Brüllt:) **Computer sind dazu da, Eure verdammten Gehirne unter Strom zu setzen. Interaktivität ist die Zukunft. Ich benutze klassische Musik, um Eure langweiligen Gehirne zu lähmen. Warum sollte ich Beethoven immer gleich spielen. Der hat sein Ding vor zweihundert verfxxxxen Jahren geschrieben. Ich habe mein eigenes Protokoll für das verschissene 21. Jahrhundert. Die Leute denken, weil ich laut bin, habe ich keine verfxxxte Ahnung. Ich habe einen Scheiß-IQ von 180. Ich mache eine klassische Musik, mit der auch Idioten und Schwachköpfe was anfangen können. Echte Klassik ist für Denker, Pop ist für Axxxxxxxxxx. Madonna, Springsteen und Billy Joel gehören auf den Friedhof.**



Herbie Hancock, Musiker

Herbie Hancock ist einer der anerkanntesten Musiker der Welt. Seine Stücke enthalten Elemente aus allen Stilrichtungen von Jazz über Klassik bis hin zum Rock 'n' Roll. Seinen bisher größten Hit hatte er vor fünf Jahren mit Rocket.

Interaktivität ist für mich kein Thema. Ich benutze die neuen digitalen Technologien zum Mischen meiner neuen Songs. Für meine neueste Single Disisdadrum habe ich teilweise mit 92 Spuren gearbeitet, wobei die einzelnen Sounds sich aus den unterschiedlichsten Medien zusammensetzen. Die Mischung analoger und digitaler Medien zu einem funktionierenden Ganzen ist mein Hauptanliegen. Didisdadrum wird in ca. fünf Monaten erhältlich sein. Dann kann der Musikfan sich sein eigenes Urteil bilden.



Brannon Braga, Produzent für Paramount

Brannon Braga produziert und schreibt Drehbücher für die TV-Serie Star Trek: The Next Generation. Brannon schrieb außerdem das Drehbuch für den neuen Star Trek: TNG-Film.

Als Produzent bin ich natürlich von den technischen Möglichkeiten dieses Mediums sehr angetan, insbesondere für Sci-Fi-Filme. Als Mensch stehe ich ihnen eher skeptisch gegenüber. Ich habe Angst, daß sich die Menschen immer mehr voneinander entfremden und die Computer den zwischenmenschlichen Kontakt irgendwann überflüssig machen.

ALONE IN THE DARK 2

Mit Piraten und Galgenvögeln ist nicht gut Kirschen essen!

EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL GEBRAUCHT.

Sein Freund Striker ist unter mysteriösen Umständen während eines Auftrags über eine Kindesentführung verschwunden. Für Carnby liegt die Lösung dieses Rätsels in Hell's Kitchen, dem unheimlichen Unterschlupf von One Eyed Jack, einem gefürchteten Gangster. An diesem Weihnachtsabend 1924 beschließt er, das stattliche Haus, das über einer steilen Felswand steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition, Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch die Zeit zu einem packenden Szenario versponnen werden. Noch immer keine Angst im Dunkeln? Na dann willkommen in *Alone in the Dark 2*. Doch seien Sie auf der Hut, sonst könnten die Weihnachtsglocken einen Trauermarsch läuten.

Features:
Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als 50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programmotors. Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach Position der Figuren.

HotLine
061 07-6 20 67
BOMICO

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE





Beneath a Steel Sky

Indy der Zukunft

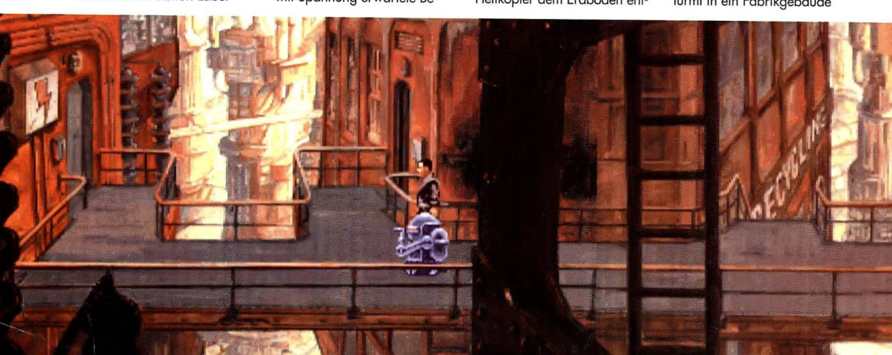


Bescheidenheit ist eine Zier: Das Revolution-Team suggeriert bereits mit dem Firmennamen, daß der Käufer mit bahnbrechenden neuen Spielkonzepten und fantastischen, noch nie dagewesenen Features rechnen darf. Zwar mündeten die hochgesteckten Ziele auch diesmal "nur" in ein herkömmliches Adventure, aber lesen Sie mal, was sich die Programmierer so alles für Sie haben einfallen lassen ...

Unter den Fittichen des allmächtigen Virgin-Konzerns scheint sich eine ganze Reihe von äußerst innovativen Softwarehäusern sichtlich wohl zu fühlen. Nicht nur die Westwood Studios tanzen erfolgreich auf mehreren Genre-Hochzeiten (The Hand of Fate, Dune 2, The Lands of Lore), auch das Revolution-Label machte 1992 mit Lure of the Temptress, einer ungewöhnlichen Kombination aus Adventure und Rollenspiel, von sich reden. Jetzt schien die Zeit reif zu sein für ein neues Abenteuer, das unter anderem mit einer völlig überarbeiteten Fassung des "Virtual Theatre"-Spielsystems versehen wurde. Für das mit Spannung erwartete Beneath a Steel Sky sicherte man sich die tatkräftige Unterstützung von Dave Gibbons, einem absoluten Star der amerikanischen Comic-Szene ("Watchmen", "Give me Liberty"). Seine Geschichten bilden das Rückgrat zu einem nervenaufreibenden Endzeit-Krimi, der sich vor allem durch seinen Wortwitz auszeichnet.

Kurz und gut

Das Intro ist schon vorbei, noch ehe es richtig angefangen hat - rastlose Zeitgenossen werden es wahrscheinlich gar nicht bemerken. Vor der Skyline einer futuristischen Stadt trudelt ein Helikopter dem Erdboden entgegen und zerschellt an einer Wand. Als sich die Insassen ihrer gefährlichen Situation bewußt werden, finden sie sich auch schon inmitten eines Trümmerhaufens. Anscheinend hatte einer der Passagiere kein besonders großes Interesse an diesem Rundflug, denn bevor sich seine beiden Begleiter aus dem Wrack befreien können, sucht der junge Mann das Weite. Ein Aufseher entdeckt den Ausreißer und macht von seiner Laserpistole Gebrauch, doch glücklicherweise droht ein Unbeteiligter zwischen die Fronten zu geraten, was dem Flüchtigen schließlich das Leben rettet. Der Unbekannte türmt in ein Fabrikgebäude



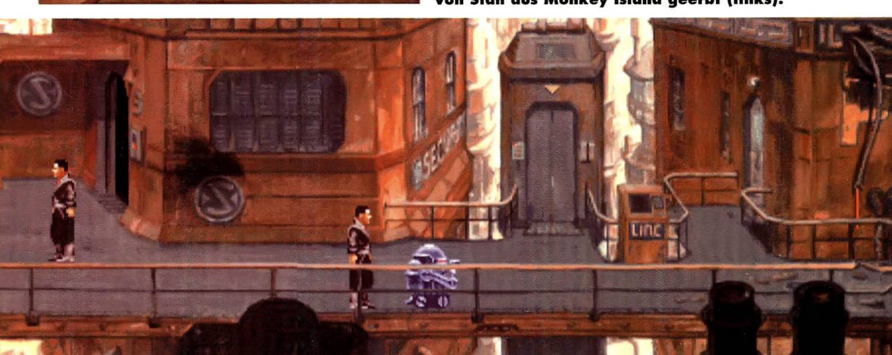


Robert Foster vor dem Herzen der zentralen Computereinheit. Der Speicher muß mit einem Virus verseucht werden.

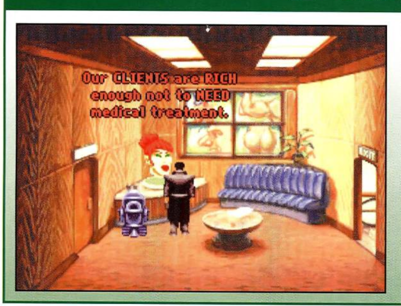
und springt schnell die Stufen einer Stahltreppe hinauf. Von hoch oben beobachtet er, wie seine Verfolger eventuelle Zeugen befragen und das Gelände absichern. Das Erscheinen des Mauspfeils deutet an, daß es jetzt an Ihnen liegt, ob der Held die unbekannte Stätte je wieder lebend verlassen kann. Denn schon die zu Beginn gezeigte Stadtansicht offenbart, daß dieser unheimliche Ort nicht unbedingt zu den übersichtlichsten gehört. Schwindelerregend hohe, verzweigte Brückenkonstruktionen, säulenähnliche Wolkenkratzer und ein undurchsichtiges Gewirr an Straßen zeichnen diese geheimnisvolle Stadt aus.
Nach einem Neustart und mit der Erkenntnis, daß man in diesem



Dave Gibbons ist in den Staaten ein bekannter Comiczeichner. Jetzt hat er für Beneath a Steel Sky die Feder geschwungen. Das achtseitige Comic finden Sie übrigens auch auf der Posterrückseite der Play Time 4/94 (oben).
Hallo, Herr Kaiser! Der Versicherungsvertreter in diesem Adventure nennt sich Anchor und hat sein Grinsen und das Mundwerk anscheinend von Stan aus Monkey Island geerbt (links).



Is´ was, Doc?



Um an einen "Schriebmann Port" zu gelangen, wendet sich Robert an den spleenigen Schönheitschirurgen Dr. Burke. Bereits im Vorzimmer schließt er Bekanntschaft mit dessen verstorbener Ehefrau, die auch nach ihrem Tod noch tatkräftig als "guter Geist" in der Praxis mithilft. Doch bei dem Halbgott in Weiß gibt es nichts umsonst: Für die kleine Dienstleistung verlangt der Herr Doktor einige Innereien aus Fosters Körper, vorzugsweise einen Lungenflügel oder die eine oder andere Niere. Leider haben Roberts Eingeweide eine zu gute Qualität, so daß Dr. Burke Absatzschwierigkeiten befürchtet. Zur Not sei er aber bereit, auch männliche Geschlechtsteile in Zahlung zu nehmen. Kein Wunder, daß der Transplantations-Willige zunächst zusammenzuckt; erst als der Heilkundige erklärt, daß die Entfernung der Spender-Organe ohnehin erst nach dem Tod des Patienten erfolgt, werden sich die beiden handelseinig. Wenn das mal gutgeht ...

Adventure - ganz im Gegensatz zur LucasArts-Philosophie - sehr wohl das Zeitliche segnen kann, setzen Sie Ihre Versuche fort. Die Steuerung der Spielfigur erfolgt ausschließlich mit einer Computermaus und gehört mit zum narrensichersten, was die Adventure-Welt je gesehen hat. Mit der linken Maustaste können interessante Objekte angeschaut werden, mit der rechten nimmt man Gegenstände auf, die sogleich im geräumigen Mantel von Robert Foster (so der Name der Hauptperson) verschwinden. Wieder zum Vorschein kommen die mitgenommenen Utensilien, sobald der Cursor den oberen Bildschirmrand berührt. Ein weiterer Klick genügt, um das gewünschte Teil mit Terminals, Türen oder Personen einzusetzen. Das ist aber auch schon alles, was Sie über die Bedienung des Programms wissen müssen.
Zu Beginn befindet sich lediglich eine Hauptplatine mit dem schönen Namen JOEY in seiner Tasche. Wozu das mysteriöse Board gut ist, zeigt sich, wenn Sie einen passenden Behälter für Joey gefunden haben. Auf einem Müllhaufen mit Elektronikschrott entdecken Sie einen ausrangierten Staubsauger, dem just solch ein Baustein fehlt. Sobald Sie den schlauen Chip dort einbauen, fängt der Kasten zu rotieren an und heraus kommt ein kleiner, fahrbarer Roboter, der nicht nur sprechen und fliegen kann, sondern auch noch ganz schön vorlaut ist.

Ein Freund fürs Leben

Doch der niedliche Kerl, der wie ein Mini-Elefant auf Rädern aussieht, wird sich im folgenden noch als unverzichtbarer Partner herausstellen. Wann immer sich eine schier ausweglose Situation ergibt, lohnt sich ein Gespräch mit Joey. Trotz seiner Größe hat er aber keinerlei Respekt vor Robert: Seine Lieblingsbeschäftigung besteht darin, den menschlichen Gefährten bei jeder sich nur bietenden Gelegenheit zu veräppeln. Die beiden schenken sich nichts und schöpfen aus einem schier unendlichen Vorrat an Lebensweisheiten und Kalauern. Auch bei ausgesprochen dummen Bemerkungen von Foster gibt der Blechkasten kräftig Kontra ("Was soll ich jetzt tun, Joey?" - "Siehst Du das Brückengeländer?" - "Ja!" - "Spring drü-

Vorder- und Hintergründiges



Für das Science-Fiction-Szenario von Beneath a Steel Sky hat sich Dave Gibbons eine ähnliche Vision ausgedacht, wie man sie schon aus Spielen wie Syndicate kennt. Demnach wird die Erde von sechs Mammut-Konzernen kontrolliert. Selbstverständlich ist das ökologische Gleichgewicht zu diesem unseligen Zeitpunkt bereits völlig in sich zusammengebrochen. Die einzige Alternative zum Leben in den trostlosen Stadtsiedlungen besteht im Niemandsland "The Gap". Der junge Robert Foster lebt dort seit seiner Geburt, wo er ohne seine Eltern aufwächst. Eines Tages wird er aber von Truppen aus der nahegelegenen Stadt gekidnappt, während die restliche Bevölkerung kaltblütig umgebracht und die Siedlung dem Erdboden gleichgemacht wird.
Nach dem Absturz des Helikopters macht sich Foster auf die Suche nach dem wahren Grund für seine Entführung. Je weiter er sich durch ein mehrstöckiges Gebäude kämpft, desto mehr Fakten sammelt er über seine Herkunft und den geheimnisvollen Super-Computer LINC. Bei seiner Ankunft befindet er sich im obersten Stockwerk eines Turms, auf dem riesige Industrieanlagen die Umwelt zerstören. Daß es mit der Lebensqualität dieser Stufe nicht zum besten steht, leuchtet ein. Der Abschaum der dort lebenden Gesellschaft, die sogenannten D-LINCs tummeln sich auf dieser Etage. Sobald es ihm gelingt, den Lift (mit dem sich fast alle Ebenen erreichen lassen) wieder in Gang zu setzen, können Robert Foster und sein Scoutdroid Joey auch andere Bereiche des Komplexes unter die Lupe nehmen. Gelingt es ihm mit Ihrer Unterstützung, das Geheimnis seiner Identität zu klären?





Schau mir in die Augen, Kleines! Im Cyberspace wird man auf Schritt und Tritt beobachtet!

Statement



Das hat uns gerade noch gefehlt: Ein cooler, witziger Science-Fiction-Held vom Schlage eines Indiana Jones, der selbst brenzlige Situationen mit einem Augenzwinkern löst. Die Revolution-Designer haben da eine echte Marktlücke entdeckt, denn Sierras Roger Wilco hat meist mehr Glück als Verstand und die Legend-Adventures der Gateway-Reihe lassen einen auch nicht unbedingt vor Lachen vom Stuhl fallen. Sie müssen auch nicht sämtliche Science-Fiction-Klassiker von A wie Alien bis Z wie Zweitausendzehn gesehen haben, um ja keinen versteckten Insider-Gag zu verpassen. Die englische Sprache dürfte niemanden vor ernsthafte Probleme stellen und die denkbar simple Benutzeroberfläche (für meinen Geschmack eine Spur zu einfach geraten) macht besonders dem Anfänger das Rätselknacken leicht. Da bleibt kein Winzig-Gegenstand unentdeckt, da nervt kein überladenes und unübersichtliches Inventory - kurzum: eine durch und durch gelungene Mischung. Daß die Mitbewerber schönere Grafiken und besseren Sound zu bieten haben, fällt bei Beneath a Steel Sky kaum noch ins Gewicht; die über jeden Zweifel erhabene Story und die treffsicheren Pointen rechtfertigen das Prädikat "Spiel des Monats" zu jeder Zeit.

ber!"). Ein Gespann, das man einfach gern haben muß!

Fragen über Fragen

Die fremde Umgebung lädt zur spontanen Sightseeing-Tour ein, doch die Mechaniker, Fließband-Arbeiter und Wachposten bringen Ihnen ein gesundes Mißtrauen entgegen. Robert gibt sich zunächst als Sicherheitsbeamter aus, um von den Interviewpartnern mehr Informationen über seinen momentanen Standort herauszubekommen. So erfährt er beispielsweise, daß alle Welt hinter einem gewissen Overmann her ist. Rob hat alle Hände voll zu tun, um den skeptischen Gegenübern klarzumachen, daß er und der steckbrieflich gesuchte Entwichene nichts miteinander zu tun haben. Mit seiner falschen Identität schlägt er sich durch die über mehrere Stockwerke verteilte Anlage, die mittels Treppen und Aufzügen miteinander verbunden sind. Dabei trifft er unter anderem auf skurrile Versicherungsvertreter, geschäftstüchtige Organverpflanzer und Gameboy-süchtige Kids. Die steinreiche Madame Danielle Piermont, die sowohl von der Statur als auch wegen ihres Schoßhündchens perfekt zu den "Jakob Sisters" passen würde, erzählt ihm noch mehr Details zu seinen verstorbenen Eltern. Mit der Zeit findet er heraus, daß der verantwortliche Fabrikleiter den Namen Gilbert Lamb trägt und daß das Gebäude vom übermächtigen Computersystem LINC kontrolliert wird. Per Zufall gelangt er in den Besitz eines LINC-Ausweises und kann damit die meisten der zuvor unzugänglichen Räume einer eingehenden Durchsuchung unterziehen.

Scroll' mal wieder!

Bei den gebotenen Puzzles lohnt es sich, wie bereits erwähnt, des öfteren auf Kumpel Joey zurückzugreifen, der so manche Patentlösung anzubieten hat. Die Puzzles erreichen zwar keinesfalls das Niveau der LucasArts-Adventures, aber die Art der Aufgaben erinnert sehr stark an die beiden Indiana-Jones-Spiele. Diverse Hebel und Knöpfe müssen in der richtigen Reihenfolge betätigt werden und mit dem Schraubenschlüssel dürfen Sie in einem Getriebe ein wenig Unordnung stiften, um die Aufmerksamkeit des Ingenieurs auf sich zu lenken.
Beim Thema Grafik gibt es nichts "Revolutionäres" zu berichten. Ab und zu sinkt die über weite Strecken hervorragende Optik sogar auf eher durchschnittliches Ringworld- oder Gateway-Maß. An Stellen, an denen die Kollegen der Skywalker Ranch oder die Coarsegold-Truppe ruckelfreie Bildschirm-Scrollings einsetzen, begnügen sich Virgins Schützlinge mit technisch überholten Umblendungen. Kann man nach links oder rechts weitergehen bzw. ein Zimmer betreten, wird dies durch Pfeile angezeigt.
Auch bei der musikalischen Untermalung bleiben die Revolutions-Künstler weit unter der Grenze des Machbaren; die schwungvollen Kompositionen sind wirklich gut gemacht und reizen zumindest nicht zum Deaktivieren, aber für ein inhaltlich so gutes Spiel hätte man doch etwas mehr Mühe auf die Akustik verwenden sollen. Kinkerlitzchen wie Sprachausgabe oder digitalisierte Soundeffekte fehlen leider völlig.
Vom Umfang her konnte die Zahl der Schauplätze gegenüber dem ersten Revolution-Werk verdoppelt werden; mit seinen rund 100 Lokalitäten nimmt es aber gerade mal die Hälfte von Indy 4 ein. Beneath A Steel Sky enthält dutzendweise verborgene Gags, die man allerdings nur durch Ausprobieren herausfinden kann und die die eigentlichen Highlights des Spiels ausmachen. Nicht nur aus diesem Grund lohnt es sich daher, das nicht übermäßig komplexe Adventure ein zweites oder gar drittes Mal durchzuspielen; dabei sollten Sie ruhig etwas mit ausgefalleneren Ideen experimentieren.

Petra Maueröder ■



EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- achtseitiger Comic
- dt. Version geplant

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

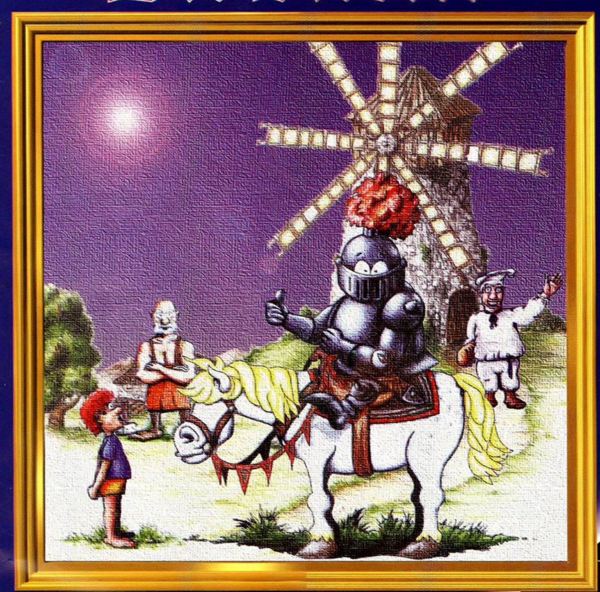
HERSTELLER
Virgin Games

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	65%	80%	86%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Die Siedler





Ihr trutziges Märchenschloß ist das Zentrum Ihrer Macht



Überall in Ihrem Reich entstehen kleine Siedlungen



Umfangreiche Statistiken, hier im 2-Spieler Modus, lassen Sie Angebot und Nachfrage beeinflussen



In den Grenzregionen werden vorlaute Ritter versuchen, Ihnen Ihren Reichtum zu nehmen

Komplett in Deutsch!

Sie wollten schon immer Ihr eigener Herr sein? Dann sollten Sie nicht sparen, bis Sie sich einen Zwergstaat leisten können. Lassen Sie sich entführen in die Welt der "Siedler". Sie allein bestimmen, wie Sie Ihr Reich gestalten, wie groß Ihre Siedlung wird, ob Sie sich in aller Ruhe auf Ackerbau, Viehzucht und Fischfang beschränken, oder die industrielle Revolution starten. Ihre Geologen werden Ihnen nur sagen können, wo Erze, Kohle oder Gold zu finden sind. Sie haben es in der Hand, Bergwerke, Stahlhütten und Werkzeugmacher zu plazieren und so den Handel innerhalb Ihres Reiches zu beleben. Lassen Sie Wachhütten, Türme oder Garnisonen bauen, um sich vor den feindlichen Rittern zu schützen. Gewinnen Sie neue Ländereien. Vielleicht verbirgt sich hinter dem Gebirgspaß im Norden ein fruchtbares Tal, an dessen Weihern Ihre Fischer die Netze auslegen können! Lauschen Sie dem Zwitschern der Vögel und dem Rauschen des Windes, dem Schlagen der Wellen und dem Klirren stählerner Schwerter.

Der spezielle 2-Spieler Modus ermöglicht es Ihnen, auf einem Bildschirm simultan gegen einen Freund zu spielen oder sogar zusammen gegen den Computer. Kontrollieren Sie bis zu 64.000 der "kleinen Leute" und sehen Sie ihnen in ihren bis zu 20 verschiedenen Berufen zu, während Sie die Faszination der "Siedler" in 30 Missionen, 10 zusätzlichen Trainingsspielen und computergenerierten Szenarien monatelang ausleben.

Unsere Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei KARSTADT.

"Die Siedler" sind erhältlich für: Amiga, MS-DOS PC

Jetzt neu!

Die spielbare Demo-Diskette (PC) von "Die Siedler".

Bitte Verrechnungsscheck in Höhe von DM 6,-- beifügen.

BESTELL - COUPON

Hiermit bestelle ich die spielbare Demo-Diskette von "Die Siedler"

Name:

Adresse:

Datum, rechtsgültige Unterschrift

Einen Verrechnungsscheck in Höhe von 6,-- DM habe ich beigefüg

Spiel des Jahres 1993 für Amiga - Power Play 2/94

Spiel des Monats Amiga Magazin 2/94	**Amiga Joker 91% - 12/93**
Spiel des Monats Play Time 1/94	**Amiga Games 95% - 12/93**

Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim • FAX 0208/45088-99

Mad News

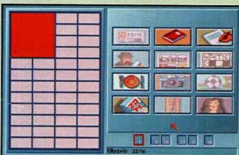
Rauschen im Blätterwald

Sind Sie bereit, auf Familienleben, geregelte Arbeitszeit, Urlaub und freie Wochenenden zu verzichten? Wenn ja, bringen Sie schon die wichtigsten Voraussetzungen mit, um die Seiten zu wechseln: Herzlich willkommen als Verlagsleiter einer jungen aufstrebenden Tageszeitung mit dem vielversprechenden Namen MAD NEWS.

Mit einer unverbrauchten, pfiffigen Spielidee sorgte Rainbow Arts gegen Ende des Jahres 1991 für frischen Wind im festgefahrenen Genre der Wirtschaftssimulationen. Als Programmdirektor des Privatsenders MAD TV mußten Sie nicht nur Rekord-Einschaltquoten erreichen und lukrative Werbeverträge an Land ziehen, sondern auch noch das Herz der Fernsehansagerin Betty Botterblom erobern. Die Aachener Spieleschmiede IKARION hat sich für den Helden eine mehr als tragische Fortsetzung ausgedacht. Zunächst scheint alles nach Plan zu laufen: Die Bilanz des Senders schreibt schwarze Zahlen, der Intendant ist glücklich und schließlich darf der Workaholic mit seiner Angebeteten auch noch vor den Traualtar treten. Doch er ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus und verdrückt sich sogar am Heiligabend in sein Studio. Während Millionen von Zuschauern vor den Bildschirmen sitzen und gespannt auf das traditionelle Weihnachtssingen warten, zieht sich der Programmchef einen Porno nach dem anderen rein. Da nach Murphys Gesetz alles schiefgeht, was schiefgehen kann, entzündet sich eine Christbaum-Kerze und löst einen Kurzschluß aus. Dadurch wird der absolut nicht jugendfreie Streifen in sämtliche Haushalte der Republik übertragen - der Skandal ist perfekt!

So gestaltet man eine Tageszeitung

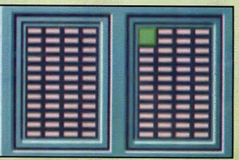
In Mad News dürfen Sie sich als "PageMaker" versuchen. Haben Sie genügend Anzeigen, Fotos und Artikel zur Verfügung, können Sie mit der groben Planung Ihrer Zeitung beginnen. Vorgegeben ist zunächst die Titelseite mit dem charakteristischen roten Rechteck sowie die Aufteilung in vier Spalten und zwölf Zeilen.



Auf der rechten Seite klicken Sie ein Themengebiet (Story, Serie, Comic, usw.) an, das als Aufmacher erscheinen soll.



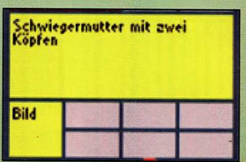
Aus einer Box wählen Sie anschließend einen Bericht, den Sie zuvor in den einzelnen Fachredaktionen in Auftrag gegeben haben.



Die beiden verkleinerten Seiten zeigen Ihnen, welchen Platz die Überschrift (links) und das Foto (rechts) letztendlich in der Zeitung einnehmen werden.



Windows-Anwender kennen sicherlich das "Drag & Drop"-Prinzip. Auf ähnliche Weise klicken Sie die Headline bzw. das dazugehörige Bild an, halten die Maustaste gedrückt und "ziehen" das Feld auf die linke Darstellung, wo Sie es nun an der gewünschten Stelle ablegen können.



Der eigentliche Fließtext wird entweder unterhalb oder neben der Überschrift plaziert. Dazu klicken Sie einfach auf die Anfangsposition und schon werden die Spalten automatisch mit dem Artikel aufgefüllt.



Mit den Icons legen Sie die Größe der Buchstaben und die Breite der Überschrift fest.



Im gleichen Stil können nun auch die anderen fünf Seiten der Zeitung layoutet werden. Jeder einzelne Bogen läßt sich mit den Symbolen am unteren Bildschirmrand auswählen und individuell gestalten.



Dem Redaktör ist nix zu schwör

Nach dieser Pleite rollen Köpfe: Mit der fristlosen Entlassung in der Tasche und einem Berg Schulden auf dem Konto landen Sie bei einer Boulevardzeitung namens MAD NEWS, bei der Sie dafür verantwortlich sind, daß die beiden Konkurrenzblätter BAD NEWS und SAD NEWS vom Markt verdrängt werden. Als alter Hase im Mediengeschäft dürfte Ihnen das über kurz oder lang sicherlich ohne weiteres gelingen. Doch es gibt noch ein wesentlich schwerwiegenderes Problem zu lösen: Dummerweise haben Sie vor dem Standesbeamten Ihrer jetzigen Gattin Betty (die sich in diesem Spiel Bea nennt) das Ja-Wort gegeben, was sich jetzt als folgenschwerer Fehler erweist. Das junge Glück steht unter keinem guten Stern, da Ihre Frau am Verlag beteiligt ist und Ihnen das Leben zur Hölle macht. In bester Tradition von Ehedramen à la "Rosenkrieg" müssen Sie sich einiges einfallen lassen, um das Miststück loszuwerden. Für diese Fälle gibt es einen eigenen Spezialisten auf dem MAD NEWS-Kreuzschiff, auf dem sich die gesamte Redaktionsmannschaft tummelt. Dort erhalten Sie harmlose Scherzartikel wie Juckpulver oder Computerviren, aber auch Exhibitionisten und andere Gemeinheiten gehören zum Sortiment des Händlers. Bis Sie die Nerven der widerstandsfähigen Dame ruiniert haben, müssen Sie viel Zeit und Geld investieren.

Alles im Griff auf dem sinkenden Schiff

Der Spielaufbau von MAD NEWS orientiert sich natürlich unübersehbar an MAD TV. Hinter den Kabinentüren des umfunktionierten Ozeandampfers verbergen sich sämtliche Ressorts eines modernen Zeitungsverlages. Reporter kümmern sich um exklusive Storys für den Aufmacher am nächsten Tag, Papparazzi sind für die passenden Fotos zuständig und die Wetterredaktion würfelt die Vorhersage aus. Zu Beginn verfügen Sie über ein bescheidenes Startkapital von $ 10.000, mit denen sich Exklusiv-Reportagen und Oben-Ohne-Claudia-Schiffers noch nicht finanzieren lassen. Doch auch Axel Springer hat mal klein angefangen, so daß Sie Ihre sechsseitigen Ausgaben zunächst mit Klaus Kin-

Der MAD NEWS-Bildschirm

Den größten Teil der Spielfläche nimmt die Darstellung des Redaktions-Dampfers ein. Darunter sind - analog zu MAD TV - die Anzeigen untergebracht, die Sie über die Fortschritte Ihrer Bemühungen informieren.



Kontostand

Titelseite der heutigen MAD NEWS-Ausgabe.

Verkaufte Exemplare der aktuellen Auflage.



Dampfer

Kiosk Das Sofa aus MAD TV ist einem Zeitungskiosk gewichen. Davor tummeln sich die Leser Ihres Blattes, die aus allen sozialen Schichten kommen und die aktuelle Ausgabe kommentieren.

Uhrzeit Diese Anzeige sollten Sie immer im Auge behalten! Jede Seite Ihres Massenblattes hat ihren eigenen "Redaktionsschluß". Verpassen Sie diesen Termin, geht der Bogen - egal, in welchem Zustand - in Druck.

Bea-Haßfaktor Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und treiben Sie Ehefrau Bea an den Rand des Wahnsinns!

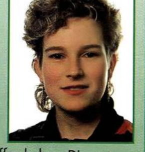
kels Lieblings-Rezepten und eher unspektakulären Allerwelts-Geschichten aus der Heimat ("Hausfrau blieb mit der Hand im Klo stecken") schmücken müssen. Zwar steht Ihnen eine erfahrene Mannschaft zur Verfügung, aber die Entscheidung über Aufmachung und Inhalt Ihrer Zeitung liegt ganz bei Ihnen. Alle Schlagzeilen und Meldungen des Tages werden von Nachrichtenagenturen oder hauseigenen Journalisten angeliefert; Sie müssen nur noch per Mausklick die interessantesten Artikel auswählen. Richtig kreativ dürfen Sie hingegen beim Layout werden: Fotos, Textspalten und Überschriften können frei auf der Seite plaziert werden.

Klatsch & Tratsch

In Ihrem Büro steht Ihnen ein PC zur Verfügung, der aktuelles Zahlenmaterial über verkaufte Auflagen, Imagewert und Kontostand bereithält. Auch die Druckvorlagen werden im Zeitalter der EDV direkt am Monitor erstellt. Allerdings sind Ihnen zeitliche Grenzen gesetzt: Nur während der "kritischen Phase" zwischen 17.00 und 1.00 Uhr nachts treiben Sie auf dem Schiff Ihr Unwesen. Ab 20.00 Uhr geht bereits die erste Seite in Druck, die restlichen folgen dann im Abstand von einer Stunde. Den Herrschaften in der Druckerei ist es allerdings herzlich egal, ob und welche Zeitungsbögen bereits fertig sind oder nicht. Deshalb wird es gerade am Anfang häufig passieren, daß den Passanten am Kiosk einige leere Seiten verkauft werden. Dies ist natürlich noch unangenehmer, wenn Ihnen inserierende Firmen obendrein eine saftige Konventionalstrafe aufbrummen. Neben dem täglichen Redaktionsärger dürfen Sie keinesfalls die Attacken auf Bea vergessen: Nur wenn Sie von der Dame aus tiefstem Herzen gehaßt werden, haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Petra Maueröder ■

Statement



IKARION macht Druck: MAD NEWS ist zwar im Grunde auch nichts anderes als ein aufgepepptes MAD TV, hat aber im Gegensatz zum konservativen "Planer" von Greenwood Entertainment vor allem in Sachen Umfang und Spielspaß wesentlich mehr zu bieten. Grafisch sind die beiden Nachahmer fast ebenbürtig - bis auf die Tatsache, daß die Zeitungsmacher etwas tiefer in den VGA-Farbtopf gegriffen haben. Die erstklassige Maussteuerung, die beim Layout besonders gut gelöst wurde, sowie der mitreißende Soundtrack aus dem Synthesizer von Computer-Künstler Chris Hülsbeck lassen den verrückten Verlag ein ganzes Stück besser dastehen als das Speditions-Spiel. Zusätzlich katapultieren deutlich mehr Abteilungen, zwei knackige Computergegner sowie originellere und frechere Texte die MAD NEWS einige Prozentpunkte höher auf der PC-Games-Wertungsskala. Was mich aber nach wie vor wahnsinnig macht, ist die elendige Lauferei von Stockwerk zu Stockwerk - vollkommen nutzlos und ohne jede Bedeutung für den Spielverlauf. Hoffentlich gibt es bei zukünftigen Programmen dieser Art die Möglichkeit, alle Abteilungen direkt anzuwählen.



EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM 640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 1MB EMS

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
IKARION Software





Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Rally

Schlammschlacht



Der weithin unbekannte Hersteller Europress überrascht mit einer erstaunlich ausgereiften Fahrsimulation. Anstatt auf möglichst hohe Geschwindigkeiten Wert zu legen, setzten die Entwickler den Schwerpunkt auf ein realistisches Fahrgefühl.

Die traditionsreiche Network Q RAC Rally, die alljährlich in Großbritannien stattfindet, war das Vorbild für das vorliegende Programm. Alle 35 Streckenabschnitte wurden originalgetreu übernommen, lediglich auf die Sonderprüfungen wurde verzichtet. Dem Spieler stehen am Anfang der Saison fünf unterschiedliche Fahrzeuge zur Auswahl, vor den jeweiligen Strecken kann das Fahrzeug gewartet und einer von vier Reifentypen montiert werden. Die Strecken stellen je nach Fahrbahnbelag und -zustand unterschiedlich hohe Anforderungen an den Fahrer. Gibt man auf einer Asphaltpiste zu viel Gas, verhält sich das Auto völlig anders als auf einer verregneten Sandstrecke. Auch die sich ständig verschlechternden Zustände von Fahrgestell, Motor, Turbo u.ä. wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Die Bildschirmgrafik besteht nur aus sich überlappenden Bitmaps, beim Herannahen vergrößern sich die einzelnen Pixel auf unschöne Weise (Wing Commander-Effekt). Dafür werden aber viele Details sehr schnell angezeigt, auch der Speicherbedarf hält sich in Grenzen. Das Spiel hält auch einen elektronischen Beifahrer bereit, der mittels Sprachausgabe die vor einem liegende Strecke beschreibt. Die Steuerung über Tastatur und Joystick ist zwar etwas zu sensibel, nach kurzer Eingewöhnung aber recht zweckmäßig. Um Anfängern nicht den Spaß zu verderben, lassen sich Aufgaben wie Schalten, Bremsen... an den Computer abgeben, auch viele andere Features lassen sich abschalten. Wer auf actionreiche Aufholjagden steht und gerne den Geschwindigkeitsrausch genießt, sollte die Finger von dem Spiel lassen. Die Network Q RAC Rally ist eine ideale Simulation für Spieler, die von einem Autorennspiel mehr verlangen als endloses Rundendrehen.

Harald Wagner ■

Die Pisten

Was im Flugsimulatorenbereich schon Standard ist, hält jetzt auch Einzug bei den Fahrsimulationen: das realistische Verhalten der Fahrzeuge bei unterschiedlichsten Gegebenheiten. Dadurch ist gezieltes Driften ebenso möglich wie das plötzliche Aus selbst durch leichte Fahrfehler.







Während Regen und geschlossene Schneedecken das Können des Fahrers auf eine harte Probe stellen, wird die Nachtfahrt zum Reaktionsspiel, da sich immer wieder Zuschauer und Hindernisse auf der Piste befinden.







Jeder der Straßenbeläge verlangt nach unterschiedlichen Reifen, es kann aber durchaus Vorteile mit sich bringen, mit der Schneebereifung auf Schotter zu fahren: in den Kurven sieht man die Konkurrenz dann nur noch im Rückspiegel.





Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

BLOODNET

Die dunkle Zukunft der digitalen Netze. Dracula lebt!

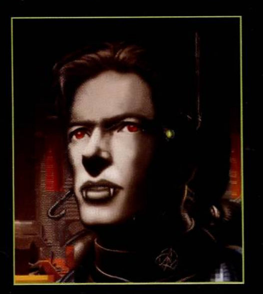


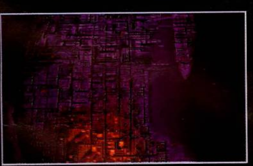
Manhattan im Jahre 2094. Die High-Tech-Zukunft hat begonnen. Alles ist gesteuert von gigantischen Daten-Netzwerken. Aber mit ihnen sind auch dunkle Wesen wieder auferstanden. Der berüchtigte Vampir Van Helsing ist es, der alles kontrolliert - und er weiß sich gegen seine Feinde zu schützen.

Er lockte Dich, den Freelancer Ransom Stark, in eine böse Falle. Nuv Dein Neural-Implantat bewahrte Dich davor, dem Biß des Vampires sofort zu erliegen.



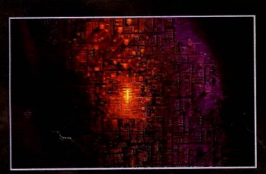
Mit Deiner bizarren Bande aus Cyberpunks, Söldern und Computer-Hackern hast Du die Chance, in den Cyberspace einzudringen, um die verschleppte Miss Tackett zu finden - die einzige Person, die Vampir-Bisse neutralisieren kann. Gelingt es Dir, dann wartet die eigentliche Aufgabe auf Dich: Das legendäre Computer-Programm Icebreacker zu finden, mit dem ein globaler Eingriff in die Netze des Van Helsing möglich ist - um seine finstere Macht endlich zu brechen.





Aber die Zeit wird knapp und manchmal schon übermannt Dich der Durst ... nach Blut!







Das Cyberpunk Vampire-Adventure

Für IBM PC und kompatible und für PC CD-ROM









THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

Flight Sim Toolkit

Konstrukteur

Flight Simulator 5, Falcon 3 und Strike Commander. Alle diese Simulationen drehen sich um das gleiche Fortbewegungsmittel: das Flugzeug. Auch das Flight Sim Toolkit scheint sich auf den ersten Blick ohne Unterschied in diese Reihe eingliedern zu lassen.

Jeder neu erscheinende Simulator möchte für sich das Prädikat in Anspruch nehmen, der beste und realistischste zu sein. Doch angesichts der riesigen Konkurrenz muß heute ein Simulator schon wirklich innovative Ideen besitzen, um sich noch aus der Masse hervorheben zu können. Doch Spiele wie Strike Commander und der neue Flight Simulator 5 sind bereits an die Grenzen des heute technisch Möglichen vorgedrungen. Vor dem nächsten großen Schritt müssen sich erst einmal wieder neuere, schnellere Computer auf dem Markt durchsetzen.

Neue Ideen...

Domark versucht nun, dieser sich selbst in den Schwanz beißenden Schlange der immer größer und besser werdenden Simulatoren zu entgehen. Ihre neue Simulation Flight Sim Toolkit will eigentlich gar nicht direkt als Simulation, sondern eher als eine Werkstatt zum Erstellen einer kompletten Flugsimulation verstanden werden.

Natürlich kann es so eine erstellte Flugsimulation auch nicht mit den oben genannten Powerprogrammen aufnehmen, von der Grafik her ist eher ein Vergleich mit dem Flight Simulator 4 angebracht. Während die eigentliche Flugsimulation unter MS-DOS läuft, wurde die Konstruktionsoberfläche für den Einsatz unter Windows programmiert. Als erstes sollten Sie eine Landschaft entwerfen, in der Ihre Simulation stattfinden soll. Dabei wird Ihnen vollkommen offengelassen, ob Sie sich einfach eine kleine Insel für Ihre Urlaubsflüge basteln oder ob Sie sich direkt in den 2. Weltkrieg versetzen wollen. Natürlich sind auch allerlei Zukunftsszenarien möglich, Ihrer Phantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Das Cockpit Ihres Fliegers können Sie entweder in einem Malprogramm selbst erstellen oder mit einem Scanner einscannen. Die diversen Anzeigen und Instrumente in dieser Bilddatei können Sie über verschiedene Optionen des FST noch beleben, so daß der Simulation der Wirklichkeit fast nichts im Wege steht. Die fertige Flugsimulation kann alleinstehend, also ohne das FST, gespielt werden. Nur leider ließ sich aus der ganzen Anleitung nicht erfahren, ob mit dem FST erstellte Simulationen kostenlos weitergegeben werden können. Lediglich der Austausch der Simulationen mit anderen FST-Konstrukteuren wird ausdrücklich erlaubt.

Hintertürchen

Mit den Möglichkeiten des FST hat sich Domark noch ein letztes Hintertürchen auf dem Markt der aktuellen Flugsimulatoren aufgemacht. Sowohl Grafik als auch Sound und Optionsvielfalt des Simulators sind nach heutigen Ansprüchen zu dürftig. Doch die Möglichkeit, eigene Szenarien und eigene Flugzeuge zu basteln, dürfte vielleicht noch einige Flugzeugfanatiker dazu bringen, sich den FST zu kaufen.

Lars Geiger



Windows ist die geeignete Oberfläche für komplizierte Flugzeugkonstruktionen.





A3 Vertriebs GmbH

bestellen: Tel: 089-3073333,Fax:30778876

unsere Preise enthalten Transport und Nachnahme-kosten. Ab DM 200,- Bestellwert DM 10,- Portogutschrift

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		Preis
26003	1869	d	93,85
28013	3D Construction Kit 2.0	a	135,85
26013	A-Train	d	104,85
29413	A-Train Construction Set	d	51,85
26053	Aces Of The Pacific + Mission	a	79,85
26063	Aces Of The Pacific Mission WW2	e	59,85
28813	Aces Over Europe	d	93,85
30083	Air Combat Classics (3er-Pack)	e	93,85
26113	Air Commander	a	79,85
26153	Air Warrior SVGA	a	104,85
26163	Airbus A320 Edition Europa	a	79,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	99,85
27133	Alien Breed	a	69,85
26183	Alone In The Dark	d	99,85
25153	Alone In The Dark 2	d	99,85
25193	Ambush At Sorinor	a	99,85
26223	Ancient Art Of War In The Skies	a	99,85
27203	Anstoss	d	79,85
26273	Archer McLean's Pool Billard	a	74,85
30253	Archon Ultra	e	69,85
30503	Aufschwung Ost	d	79,85
26333	B-17 Flying Fortress	a	104,85
28333	Ballistic Diplomacy	d	59,85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	86,85
26403	Bat 2	d	93,85
25053	Battle Isle 2	d	93,85
25573	Battle Isle Data Disk 2	a	59,85
29913	Battle Team (Isle + Data 1)	a	86,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a	79,85
29833	Bazooka Sue	d	99,85
25024	Beneath A Steel Sky	d	86,85
26233	Betrayal At Krondor	d	93,85
34053	Big Sea	a	79,85
25553	Bloodstone	a	74,85
25663	Body Blows	a	69,85
26523	Buck Rogers 2	d	49,85
26543	Bug Bomber	a	74,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	79,85
26563	Burning Steel	d	93,85
27913	Burning Steel Data Amerika	d	49,85
34563	Burning Steel Data Editor	d	49,85
28003	Burning Steel Data Schiffe	d	49,85
25223	Burntime	d	93,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a	99,85
25233	Caesar's Palace	a	69,85
26593	Campaign	d	93,85
25243	Campaign Data	d	51,85
30533	Cannon Fodder	a	74,85
26613	Car & Driver	a	86,85
27033	Caribbean Desaster	d	93,85
26643	Carriers At War Constr. Kit	e	79,85
26663	Castles 2	a	79,85
25253	Chessmaster 3000	e	74,85
30273	Christoph Kolumbus	d	93,85
26753	Civilization	d	104,85
26073	Clash Of Steel	e	86,85
26763	Comanche	d	99,85
27053	Comanche Mission Disk 1	d	59,85
34603	Comanche Mission Disk 2	d	69,85
27343	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	d	79,85
29903	Conquestador	d	79,85
29963	Conquestador Data Disk	d	49,85
25006	Conspiracy	a	104,85
26793	Contraptions	e	49,85
26843	Creepers	a	93,85
26883	Curse Of Enchantia	a	79,85
25823	CyberRace	d	93,85
26973	Dark Queen Of Krynn	d	93,85
30093	Dark Sun - Shattered Lands	e	79,85
30283	Darklands	d	93,85
26983	Darkseed 1.5	d	86,85
27013	Das schwarze Auge 1	d	93,85
34183	Das schwarze Auge 2: Sternen.	d	93,85
27023	Daughter Of Serpents	d	86,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	99,85
34343	Death Knights Of Krynn	d	49,85
25008	Der Clou	d	93,85
27063	Der Patrizier	d	93,85
25633	Der Planer	d	93,85
30303	Der Schatz im Silbersee	d	99,85
25023	Die Schöne und das Biest	d	93,85
28473	Die Siedler	d	93,85
25813	Dogfight	a	104,85
29973	Dream Team (3er-Sammlung)	a	79,85
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	74,85
25493	Dungeon Hack	e	79,85
27153	Dungeon Master	d	79,85

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		Preis
27173	Dynablaster	a	79,85
27183	Dynatech	d	79,85
25323	Eight Ball Deluxe	a	79,85
25803	Eishockey Manager	d	93,85
30063	Elite 2 - Frontier	d	79,85
27223	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	d	59,85
27233	Elysium	d	79,85
25593	Empire Deluxe	e	93,85
34683	Empire Deluxe f. Window-	d	79,85
29983	Erben des Throns	d	86,85
25963	Eric The Unready	e	74,85
34303	Eye Of The Beholder 1	d	49,85
27303	Eye Of The Beholder 2	d	93,85
27633	Eye Of The Beholder 3	d	93,85
27313	F-117A Nighthawk 2.0	a	104,85
27333	F-15 Strike Eagle 3	a	104,85
27353	Falcon 3.0	a	104,85
27043	Falcon 3.0 Mission MIG-29	a	69,85
25583	Fallen Empire	d	99,85
30313	Fantasy Empires	e	79,85
25033	Fatty Bear	e	76,85
25001	Fatty Bear's Fun Pack	e	69,85
28083	Fields Of Glory	d	104,85
27403	Fire & Ice	a	69,85
27413	First Samurai	a	39,85
28513	Flashback	d	79,85
26903	Flies - Attack On Earth	a	93,85
25263	Football Manager 3	d	93,85
27263	Forgotten Castles	a	93,85
27433	Formula One Grand Prix	a	104,85
25563	Freddy Pharkas	d	79,85
27443	Front Page Football Pro '93	e	79,85
28923	Gateway 2: The Homeworld	e	74,85
28063	Goal!	d	74,85
27483	Gobliiins 1	d	74,85
27493	Gobliins 2	d	99,85
34123	Goblins 3	d	93,85
25533	Grand Slam Bridge 2	e	93,85
27553	Gunship 2000	a	104,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a	69,85
34733	Hand Of Fate (Kyrandia 2)	d	86,85
25793	Hannibal	d	93,85
34723	Harpoon 2	a	93,85
27623	Harrier Jump Jet	a	104,85
26103	Hattrick!	d	93,85
27673	Hexuma	d	93,85
25273	High Command	e	93,85
27683	Hired Guns	d	99,85
27693	History Line 1914-1918	d	79,85
26873	Human Race	d	79,85
27723	Humans	a	39,85
27753	Inca	d	104,85
25373	Inca 2 - Wiracocha	d	99,85
27763	Incredible Machine	a	79,85
25473	Incredible Toons	d	86,85
27773	Indiana Jones 3	d	49,85
27783	Indiana Jones 4	d	99,85
30243	Indy Car Racing	d	93,85
25413	Innocent Until Caught	d	99,85
27803	Ishar - Legend Of The Fortress	d	79,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	74,85
25783	Jonathan	d	93,85
25773	Jordan In Flight	a	86,85
26203	Jurassic Park	a	79,85
30113	Kasparov's Gambit	a	93,85
27863	KGB	d	74,85
27923	King's Quest 6	d	93,85
30323	Kingmaker	d	79,85
30333	Krusty's Fun House (Simpsons)	a	69,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	74,85
27943	Laura Bow 2 - Dagger Of Amon Ra	d	79,85
34363	Legend Of Fairghail	d	49,85
27983	Legend Of Kyrandia	d	86,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	93,85
28033	Lemmings 1	a	69,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	93,85
34893	Lemmings Christmas Edition	a	49,85
28103	Links	a	49,85
28113	Links 386 Pro	a	104,85

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		Preis
28124	Links Banff Springs	e	55,85
28123	Links Barton Creek	e	49,85
28133	Links Bay Hill Club	e	49,85
28135	Links Belfry Wishaw	e	55,85
28134	Links Bountiful	e	49,85
34033	Links Firestone SVGA	e	55,85
28131	Links Hyatt Dorado	e	49,85
28136	Links Innisbrook Copperhead	e	55,85
28121	Links Mauna Kea	e	55,85
25623	Links Pinehurst SVGA	e	55,85
28122	Links Troon North	e	49,85
34743	Litil Divil	a	79,85
28143	Locomotion	d	74,85
30353	Lollypop	a	86,85
30363	Lords Of Power (4er-Sammlung)	a	93,85
30003	Lost In Time	d	99,85
26143	Lost Secrets Of The Rainforest	e	74,85
26033	Lothar Matthäus Fußball	d	79,85
28173	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	74,85
28193	M1 Tank Platoon	a	49,85
26263	Mad News	d	93,85
28213	Mad TV	d	93,85
31383	Maelstrom	d	99,85
29933	Mario Teaches Typing	d	74,85
25283	Mario wird vermisst	d	86,85
25483	Master Of Orion	a	104,85
25753	McDonald Land	a	59,85
28303	Mega Lo Mania	a	86,85
25513	Mephisto Genius	d	128,85
25603	Mephisto Genius 2.0	d	149,85
25523	Mephisto Gideon	d	93,85
28393	Might & Magic 3	d	93,85
28413	Might & Magic 4	d	93,85
28203	Might & Magic 5	d	99,85
28433	Monkey Island 1	d	49,85
28443	Monkey Island 2	d	93,85
27503	Monopoly	d	86,85
27283	Mortal Kombat	a	69,85
27213	MS Flugsimulator 5.0	d	138,85
30633	MS FS5 Aircraft & Scen.Designer	e	63,85
30636	MS FS5 Scenery New York	e	63,85
30638	MS FS5 Scenery Paris	e	63,85
25039	FS5 Top Scenery #1 BRD Mitte	d	51,85
25040	FS5 Top Scenery #2 BRD Nord	d	51,85
25041	FS5 Top Scenery #3 BRD West	d	51,85
25042	FS5 Top Scenery #4 BRD Mitte/Süd	d	51,85
25044	FS5 Top Scenery #5 BRD Ost	d	51,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	93,85
28223	NHL Hockey	a	93,85
25883	Nick Faldo's Championship Golf	d	99,85
28483	Nigel Mansell's World Champ.	a	69,85
28403	On The Road	d	74,85
27573	One Step Beyond	a	59,85
34383	Oscar	a	69,85
34063	Oxyd Magnum	d	59,85
26443	Pacific Strike	a	99,85
30293	Pacific Strike Speech Pack	a	49,85
28533	Patriot	a	93,85
27293	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	69,85
28553	Perfect General Data Disk	a	59,85
28563	PGA Tour Golf Courses	a	49,85
28583	PGA Tour Golf Plus	a	79,85
28593	Pinball Dreams	a	74,85
28603	Pinball Fantasies	a	74,85
28613	Pirates!	a	44,85
25113	Pirates! Gold	d	104,85
34093	Pizza Connection	d	93,85
28643	Police Quest 3	d	79,85
29133	Populous 1 & Sim City	a	79,85
28683	Populous 2	d	86,85
25063	Prince Of Persia 2	a	79,85
26503	Privateer	a	99,85
34863	Privateer Special Operations 1	a	49,85
30013	Privateer Speech Pack	a	49,85
28753	Prophecy Of The Shadow	d	59,85
28253	Protostar	d	86,85
25403	Quarter Pole	d	79,85
28803	Quest For Glory 3	d	79,85
25503	Quest For Glory 4	e	79,85

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		Preis
25073	Ragnarok	d	99,85
26583	Railroad Tycoon Deluxe	a	93,85
25000	Rally	e	76,85
28853	Reach For The Skies	a	74,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	93,85
25021	Return Of The Medusa Gold	d	93,85
30073	Return To Zork	a	93,85
25743	Ringworld - Revenge Of The Pat.	a	79,85
25133	Robocod - James Pond 2	a	74,85
28973	Rome AD 92	a	76,85
30373	Sam & Max hit the road	d	99,85
28983	Scenario	d	79,85
30143	Seal Team	a	93,85
28993	Secret Weapons Of The Luftwaffe	e	93,85
27083	Seven Cities Of Gold	e	76,85
27093	Shadow Caster	a	93,85
25943	Shadow Of The Comet	d	99,85
29073	Sherlock Holmes	d	89,85
29093	Siege	e	74,85
29943	Siege: Dogs Of War (Data Disk)	e	51,85
34103	Silverball	a	69,85
29123	Sim Ant	d	93,85
34273	Sim City 2000	e	86,85
25423	Sim City 2000	d	99,85
25003	Sim City Deluxe	a	93,85
29173	Sim Earth	d	99,85
30023	Sim Farm	d	86,85
29183	Sim Life	d	99,85
30053	Simon The Sorcerer	d	99,85
28263	Skat '92	d	74,85
25022	Software Manager	d	93,85
25723	Space Hulk	a	93,85
25303	Space Legends (3er-Sammlung)	a	86,85
29223	Space Quest 4	d	79,85
29233	Space Quest 5	d	79,85
27513	Spaceward Ho! f. DOS	d	93,85
25933	Spaceward Ho! f. Windows	d	93,85
29253	Special Forces	a	99,85
30383	Speed Racer	a	79,85
29263	Spellcasting 301: Spring Break	e	74,85
30153	Spelljammer - Pirates Of ...	d	93,85
25143	Spelunx	e	83,85
34153	SSN-21 Seawolf	a	93,85
29303	Star Control 2	a	79,85
29313	Star Legions	e	79,85
29323	Star Trek - 25th Anniversary	d	93,85
25443	Star Trek 2 - Judgment Rites	a	93,85
27103	Starlord	a	104,85
29353	Steel Empire	a	79,85
29993	Steigenberger Hotelmanager	d	69,85
29383	Street Fighter 2	a	74,85
29393	Strike Commander	a	99,85
25703	Strike Commander Speech Pack	a	49,85
27113	Strike Commander Tactical Op. 1	a	49,85
25453	Strike Squad	a	99,85
34133	Striker	d	79,85
34783	Stronghold	d	93,85
25983	Stunt Island	d	104,85
30393	Subwars 2050	a	104,85
29423	Summer Challenge	a	74,85
28963	Syndicate	d	93,85
30403	Syndicate Data Disk	d	49,85
30413	T.F.X.	a	99,85
27663	Take A Break - Windows-Pinball	d	74,85
29453	Task Force 1942	a	104,85
34423	Terminator 2	a	69,85
26633	Terminator 2029	e	86,85
26733	Terminator 2029: Operat. Scour	e	51,85
34803	Terminator Rampage	e	79,85
25923	The Complete Chess System	d	93,85
30423	The Even More Incred. Machine	d	79,85
29463	The Legacy	a	104,85
25213	The Lost Vikings	d	93,85
34113	The Manager (4er-Sammlung)	d	59,85
30163	The Shadow Of Yserbius	e	79,85
29493	Their Finest Hour	a	79,85
29503	Their Finest Hour Mission	a	49,85
25183	Tornado	a	93,85
27003	Tornado Desert Storm Mission	a	49,85

PC (1,44 MB)

Nr.	Titel		Preis
25693	Transarctica	d	69,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	d	79,85
34833	Troddlers	a	69,85
29533	Trolls	a	59,85
30433	Turrican 2	a	79,85
25083	Twilight 2000	d	99,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	d	93,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a	93,85
25343	Ultima 7/2: Silver Seed (AddIn)	a	49,85
30443	Ultima 8 - Pagan	a	99,85
30453	Ultima 8 - Pagan Speech Pack	a	49,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	86,85
29593	Ultima Underworld	a	86,85
29603	Ultima Underworld 2	a	86,85
30173	Unlimited Adventures	d	93,85
25913	V For Victory 2 - Velikiye R.	e	79,85
26803	V For Victory 4	e	83,85
27793	Veil Of Darkness	d	93,85
34163	Victory At Sea	e	93,85
26933	Wallstreet Manager	d	93,85
30033	War In Russia	e	93,85
25093	War In The Gulf	d	86,85
25293	Warlords 2	e	93,85
29673	Waxworks	d	74,85
29693	Wayne Gretzky Hockey 3	e	93,85
25683	Whale's Voyage	d	79,85
25103	Where In Space Is Carmen	e	79,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a	99,85
29773	Wing Commander 2 + SAP	d	79,85
27653	Wing Commander 2 Spec.Op. 1 & 2	a	55,85
28293	Wing Commander Academy	a	76,85
29783	Winter Challenge	a	74,85
25463	Winter Olympics	a	79,85
29803	Wizardry 7: Crusaders Of Dark	d	99,85
28093	Wordtris	d	79,85
25203	Worlds Of Legend	e	59,85
25993	WWF European Rampage	a	79,85
29853	X-Wing	a	99,85
30263	X-Wing Mission 2: B-Wing	d	51,85
26913	X-Wing Upgrade d + Mission 1	d	69,85
25673	Xenobots	a	86,85
26963	Yo! Joe!	a	74,85
26303	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	93,85
29883	Zool	a	69,85
29893	Zyconix	a	59,85

Teresa Orlowski (PC Win)

Nr.	Titel		Preis
25031	Backdoor Club	d	69,95
25035	Digital Harem	d	69,95
25032	Dream Girls	d	69,95
20037	Electric Dreams	d	69,95
20038	Erotic Zone	d	69,95
25037	Sexy Byte	d	69,95
25038	Teresa Personally	d	74,85
25034	Tropical Heat	d	69,95
25029	Teresa Art Of Eden CD-ROM	d	89,85
25028	Teresa In Paradise CD-ROM	d	89,85

SEGA MegaCD

Nr.	Titel		Preis
35075	Afterburner 3	a	99,85
35141	Batman Returns	a	119,85
35142	Chuch Rock	a	119,85
35076	Ecco Dolphin	a	99,85
35077	Final Fight	a	99,85
35143	Hook	a	119,85
35078	Jaguar XJ220	a	99,85
35079	Make My Video 1: INXS	a	99,85
35144	Make My Video 2: Kriss Kross	a	119,85
35080	Prince Of Persia	a	99,85
35145	Robo Aleste	a	119,85
35284	Sewer Shark	a	149,85
35216	Sherlock Holmes 1	a	129,85
35146	Sherlock Holmes 2	a	119,85
35081	Silpheed	a	99,85
35082	Sonic	a	99,85
35147	Thunderhawk	a	119,85
35083	Time Gal	a	99,85
35148	Wolfchild	a	119,85
35149	Wonderdog	a	119,85

PC CD-ROM

Nr.	Titel		Preis
26186	Alone In The Dark	d	104,85
25056	Battle Isle 2	d	99,85
25025	Beneath A Steel Sky	d	121,85
26566	Burning Steel + Mission Disks	d	99,85
25226	Burntime	d	93,85
26536	Chessmaster Pro	a	114,85
25956	Comanche + Mission 1 & 2	d	104,85
25826	CyberRace	d	99,85
27016	Das schwarze Auge 1: Schick.	d	79,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	104,85
25026	Der Clou	d	93,85
27066	Der Patrizier	d	99,85
30106	Dracula Unleashed	a	102,85
26736	Eye Of The Beholder 1-3 Trilogy	d	99,85
25030	Foxy Clips	d	59,85
25566	Freddy Pharkas	a	93,85
25616	Gabriel Knight	e	93,85
27496	Gobliins 2	a	104,85
34126	Goblins 3	d	114,85
27536	Golden 7 (7er-Sammlung)	d	104,85
27696	History Line 1914-1918	d	74,85
27756	Inca	d	128,85
25376	Inca 2 - Wiracocha	d	128,85
27786	Indiana Jones 4	a	99,85
30466	Iron Helix	a	93,85
26206	Jurassic Park	a	79,85
27906	King's Quest 5	a	93,85
27926	King's Quest 6	a	99,85
30476	Labyrinth Of Time	e	86,85
25046	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	104,85
27986	Legend Of Kyrandia	v	93,85
28036	Lemmings 1 Doublepack	a	79,85
30356	Lollypop	a	79,85
30006	Lost In Time 1 & 2	d	114,85
34006	Lucas Arts Classic Adventures	d	114,85
34026	Microcosm	a	128,85
28206	Might & Magic Trilogie (3,4,5)	d	99,85
25336	Napoleonics	a	93,85
34386	Oscar	a	74,85
28256	Protostar	a	79,85
25396	Rebel Assault	d	99,85
30076	Return To Zork	a	99,85
25746	Ringworld - Revenge Of The Pat.	e	79,85
29086	Shuttle	a	99,85
29226	Space Quest 4	a	93,85
29266	Spellcasting Party Pak	e	79,85
29396	Strike Commander + SAP + TacOp1	a	99,85
34786	Stronghold	d	93,85
30416	T.F.X	a	104,85
25029	Teresa Art Of Eden	d	89,85
25028	Teresa In Paradise	d	89,85
26136	The 7th Guest	a	104,85
25002	Tornado + Mission Desert Storm	a	104,85
30436	Turrican 2	a	74,85
29586	Ultima Compilation (1-6)	a	135,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	99,85
25466	Winter Olympics	a	86,85
26306	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	99,85

e=engl.; d=dt; a=dt.Anleitung

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse per Euroscheck, Stamm-kunden gegen Rechnung. Transport-kosten Inland :keine;A/CH: nur Vorauskasse mit Euroscheck, Transport DM 25,-; Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preis-änderungen ohne

A3 Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80801 München
Tel.: 089 / 307 33 33
Fax: 089 / 30778876

Christoph Kolumbus

Das Ei des Kol

Entdeckungen, Erfindungen - das Streben nach neuen Ufern. Das sind Reize, die schon immer das Interesse der Menschheit geweckt haben. Neu verpackt und wohl auch etwas ungefährlicher als damals liegt uns nun die Geschichte Christoph Kolumbus vor.



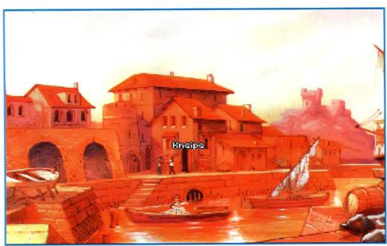
1492 begab sich Christoph Kolumbus auf die Suche, den westlichen Seeweg nach Indien zu finden. Doch tatsächlich entdeckte er Amerika. Aber auch in anderen Ländern war man nicht untätig. Vasco da Gama brach von Lissabon aus auf, um den Weg nach Indien um das Kap der Guten Hoffnung zu erkunden. Le Maire, ein holländischer Seefahrer, entdeckte die Staateninsel und die nach ihm benannte Le-Maire-Straße zwischen Feuerland und der Staateninsel. Der englische Segler James Cook umsegelte dreimal die Welt. Auf diesen Fahrten erforschte er die unbekannte Ostküste Australiens und durchfuhr die Torres-Straße. Schließlich bleibt uns noch Louis Antoine de Bougainville, der einige Entdeckungen im Melanesischen Raum machte.
Dem Spieler bleibt vorerst nur die Qual der Wahl: die geeignete Spielfigur muß gefunden werden. Partyfreunde können auch aufatmen, da bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Entdeckungsreise gehen können. So steht wohl einer aufregenden Nacht nichts mehr im Wege.
Jeder einzelne Entdecker beginnt in seinem Heimathafen, der grafisch mit charakteristischen Merkmalen versehen ist. Der Heimathafen bildet den Dreh- und Angelpunkt aller Aktionen und Vorgehensweisen. Um ein erfolgreicher Entdecker zu werden, muß man sich zuerst um ein Schiff kümmern und es für die Reise vorbereiten. In der Werft kann man unterschiedliche Angebote annehmen, die aber erst zu fortgeschrittener Spielzeit interessant werden. Das Schiff sollte mit Kanonen versorgt werden, denn man kann nie wissen, ob nicht ein anderer Entdecker den Weg des Spielers kreuzt - und wie man weiß, sind Entdecker sehr eigen, wenn es etwas zu entdecken gibt.

Gelungen ist die grafische Gestaltung der Optionen. Es gibt eine Menüleiste, in der die wichtigsten Befehle aufgelistet sind, die man im Verlauf des gesamten Spiels benötigt. Alle anderen Optionen sind in der Grafik integriert. Klickt man auf die Kneipe, findet man sich in der Kneipe wieder. Dort kann man nun wiederum zwischen dem Informanten, den Soldaten oder der Besatzung wählen. Auf diese Weise durchforstet man alle Optionen, ohne ständig langweilige Listen durchzuklicken.
Aber grau ist alle Theorie, und so sticht der mutige Entdecker in See, um neue Länder zu entdecken. Schnell füllt sich die leere Karte. Aber noch lange ist kein Land in Sicht. Der Lebensmittelvorrat nimmt ab und die Besatzung hat viel zu tun, um mit Holz und Tuch die Abnutzung des Schiffes auszugleichen. Nach mehreren Spielrunden - eine Spielrunde entspricht einem Jahr - kommt schließlich die erste Landzunge in Sicht. Der Spieler steht vor seiner ersten großen Entdeckung. Ein Expeditionsteam muß gebildet werden, das den Landstrich erforschen wird. Trifft man auf ein Eingeborenendorf, hat man die Möglichkeit, es durch Kampf zu unterwerfen - was die Kirche, in deren Auftrag wir segeln, aber gar nicht gerne sieht - oder sich durch Geschenke einzuschmeicheln. Ist erst eine gemeinsame



Christoph Kolumbus erinnert ein wenig an das betagte Seven Cities of Gold und kann es mit dessen Deluxe-Version spielend aufnehmen.

umbus



Im Hafen befinden sich zahlreiche Lokalitäten, die durch Mausklick angewählt werden können.

Grundlage gefunden, kann man das Dorf nach und nach ausbauen. Wichtig ist es - ganz nach den geologischen und biologischen Gegebenheiten - Minen und Plantagen zu errichten, um so eine Kolonialmacht aufbauen zu können. Denn sind wir doch ehrlich. Das Entdecken allein macht noch nicht reich. Erst der Handel mit den Kolonien und mit anderen Häfen läßt das Imperium des Spielers wachsen. Aber Kolonien schaffen auch Feinde, und so wird es manchmal vonnöten sein, Städte und Kolonien mit Soldaten gegen Angriffe habgieriger Gegner zu verteidigen. Hin und wieder kommt man in die glückliche Lage, auf eine Inkastadt zu treffen. Kann man sie erobern, findet man Schätze und Reichtümer, die man im Heimathafen teuer verkaufen kann. Eine interessante Funktion läßt sich noch im Heimathafen finden...

Die Programmierer haben sich viel Mühe bei der Verarbeitung der geschichtlichen Ereignisse gegeben. Die Schiffe wurden mit größter Sorgfalt aus den Geschichtsbüchern übernommen und sind in ihren Spezifikationen identisch mit den Originalen. Sind die ersten Kolonien aufgebaut, wird man wohl nicht aufhören, bis auch der letzte Flecken Erde entdeckt wurde.

Andreas Rizzi ■



BESONDERHEITEN
- Vier-Spieler-Modus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Software 2000

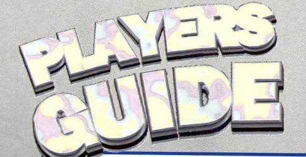
RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
50%	30%	70%	73%

Spieleranzahl	1-4
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner







DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/94

Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 59.

Fury of the Furries

Inca II: Wiracocha



CODES

- Alien Breed
- Another World
- Arcade Fruit Machine
- Bart vs Space Mutants
- Dynablaster
- Humans
- Incredible Machine
- Kick Off 2
- Lemmings
- Logical
- The Lost Vikings
- Magic Pocket
- Oh No! More Lemmings
- Pinball Dreams
- Pools of Radiance
- Populous 2
- Prince of Persia
- Push Over
- Risky Woods
- Spear of Destiny
- Syndicate
- Wing Commander



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

WERBUNG

Liebe PC Games,
Zuerst einmal möchte ich ein großes Lob an Eure Zeitung richten. Die Coverdisk ist jedesmal ein Hammer. Und daß Ihr die Tips & Tricks auf 32 Seiten erweitert habt, finde ich wirklich stark von Euch. Aber jetzt kommt eine große Beschwerde und ich bin mir sicher, es werden viele meiner Meinung zustimmen: Warum gibt es in einer Computerzeitschrift eine Zigarettenwerbung? Gegen die anderen Werbungen habe ich nichts, aber durch diese Zigarettenwerbung werden die jüngeren Leser fast dazu aufgefordert, sich eine Schachtel zu kaufen!! Aber ich habe auch noch eine Frage: Ihr habt in der Ausgabe 2/94 von dem Telekom-Spiel berichtet und gesagt, daß es dieses bei der Telekom umsonst gibt. Jetzt war ich bei der Telekom und die haben gesagt, daß es dieses Spiel nicht gäbe. Jetzt möchte ich Euch fragen, wo man dieses Spiel bestellen kann.

Euer PC-Freak: Stefan Weiss

Leider ist es weder uns noch einer anderen Zeitschrift möglich, in die schwarzen Zahlen ausschließlich durch den Verkauf von Zeitschriften zu kommen. Werbung muß sein! Die Bedenken gegenüber einer Zigarettenwerbung können wir zwar verstehen, aber nicht so recht teilen. Wir denken nicht, daß nun unsere ganzen jugendlichen Leser losrennen, um sich die Stengel zu besorgen. Wenn das funktionieren würde, hätten die Softwarehäuser nicht das Problem der Raubkopien. Auch ist es eine üble Mär, daß Werbung Raucher erzeugt. Hier kann höchstens ein Markenbewußtsein geschaffen werden. Das Bedürfnis zu rauchen wird anders erzeugt. Was spricht nun also dagegen, diese Werbung abzudrucken? Wenn Du die Glimmstengel nicht einmal sehen kannst, steht es Dir genauso frei, diese Werbung zu ignorieren, wie Dich keiner zwingt, ein beworbenes Spiel auch käuflich zu erwerben. Das mit dem Telekom-Spiel ist nun leider eine verzwicktere Sache. Zwar wird das Game z.B. von einer Hamburger Werbeagentur verteilt, aber zu unser aller Bedauern nur an Mitarbeiter der Telekom. Da das Spiel Freeware ist, dürften diese Mitarbeiter das Game auch weitergeben, solange sie kein Geld dafür nehmen. Es ist mir schon klar, daß diese Auskunft nicht so sonderlich befriedigend sein wird, aber wir bleiben am Ball und werden versuchen, da etwas ins Rollen zu bringen. Versprochen!



AUSRUF

Sehr geehrte PC Games Redaktion,
Wir sind eine Einrichtung für körperbehinderte Kinder. Der Einsatz des Computers gewinnt in unserer Schule immer mehr an Bedeutung. Gerade stark geschädigten Jugendlichen ermöglicht der Computer erst das Schreiben, das Sprechen oder die Möglichkeit, sich mit sich

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: —
2. Heftlayout: —
3. Textqualität: —
4. Themenangabe: —

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

selbst beschäftigen zu können. Doch hier treten Probleme auf, bei denen Sie und Ihre Leserschaft uns sicherlich behilflich sein können: Wer kann uns Tips geben? Geeignete Spiele müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:
1. Bedienung mit maximal fünf Tasten. Ein Spezialgerät kann diese fünf Tasten auf behindertengerechte Sensoren legen. Besonders interessant: Programme mit nur einer Taste.
2. Einstellbare Reaktionszeit. Je unabhängiger die Programme von der zeitlichen Komponente sind, je mehr Zeit sie dem Schüler lassen, um zu reagieren, um so sicherer gelingt die Bedienung.
3. Klare, große Grafik.
4. Möglichst geringe Kosten, um bei unserem bescheidenen Etat nicht nur davon träumen zu müssen.
Wer uns helfen kann, melde sich bitte bei:
Herrn Kracker
Pater-Rupert-Mayer-Zentrum
Puricellistr. 5
93049 Regensburg

Wir werden einmal unsere Archive durchforsten, ob sich nicht etwas geeignetes findet. Ihren Brief drucken wir ungekürzt ab, in der Hoffnung, daß sich etliche Leser bei Ihnen melden, die weiterhelfen können oder ein ähnliches Problem haben. Ich hoffe, Ihr Briefkasten wird in nächster Zeit an Überfüllung leiden.

DREIERLEI

Hallo Onkel Rainer!
Eure Zeitschrift ist super, bla bla (siehe bei 90% der Leserbriefe).
1. Ich lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe, und da ich auch öfters einen Blick in die Play Time werfe, deren Leserbriefe Du ja auch beantwortest, ist mir aufgefallen, daß Du Leserbriefe in der PC Games, im Gegensatz zur Play Time, extrem schleimig beantwortest. Als Du neulich in einem Leserbrief der PT darauf angesprochen wurdest, sagtest Du, die PC Games müßte seriöser erscheinen. Warum zum Geier? In beiden Zeitschriften besteht ein Großteil der Leser aus Jugendlichen, die manchmal haarsträubende und sicher auch nicht ganz ernst gemeinte Fragen stellen. Wieso beantwortest Du diese Fragen in der PCG nicht mit der gleichen Ironie wie in der PT? Das würde viel mehr Spaß in die Leserbriefecke bringen! Falls sich über solche Antworten jemand aufregt (wie es in der PT ja schon vorkam), lasse ich mich gern auf eine Diskussion mit ihr/ihm ein. Im übrigen redest Du jeden Leserbriefschreiber so an, wie er Dich. Außerdem ist es kein Wunder, daß Du Dich über Dein gehalt (absichtlich klein geschrieben) aufregst, wo Du doch in der PCG nur drei Seiten lang Leserbriefe beantwortest. In der PT ist die Leserbriefecke wirklich in Ordnung - warum nicht in der PC Games?
2. Ohne Raubkopien auszukommen, ist für jeden ohne eigenes Gehalt (sprich Schüler) so gut wie unmöglich. Wenn man sich für das gesamte Einkommen von 1,5 Monaten ein Spiel kaufen kann, ist es einem ziemlich egal, ob es erlaubt ist oder nicht. Für am ehesten vertretbar halte ich die Form von Raubkopien, bei denen 5-6 Leute ihr Bares zusammenlegen und dann ein Spiel auf ihre Festplatten verteilen.
3. Jugendverbot für Spiele finde ich sinnlos. Denn wenn man ein Spiel ab 18 wirklich haben will, dann bekommt man es auch von irgendwoher. Auch ob Händler diese Spiele nicht an Jugendliche verkaufen, ist mehr als fragwürdig. Zum Vergleich Videofilme: In jedem Großhandel bekommt ein 14jähriger Action- oder Pornofilme ab 18. Abgesehen davon, daß es von den Händlern unverantwortlich ist, wird mit der Altersbeschränkung oft maßlos übertrieben. Z.B. wurden in einem Versandkatalog Filme, die schon im Vorabendprogramm eines öffentlichen Senders ausgestrahlt wurden, ab 16 angeboten. Das hat meiner Meinung nach wenig Sinn. Ansonsten macht weiter so. Bei Euch stimmt (fast) alles.
Bis dann irgendwann einmal:
Christian

1. Gleich zu Anfang möchte ich erst einmal widersprechen: Ich beantworte hier die Leserbriefe sachlich - nicht schleimig! Auch hier versuche ich, den Schreiber so anzureden, wie er mich. Doch die PCG-Leser sind offensichtlich doch ein etwas anderer Menschenschlag. Zudem bin ich mir nicht so ganz sicher, ob Ihr (an dieser Stelle wende ich mich an alle, die mir zulesen) auch hier lockere Sprüche haben wollt. Machbar wäre es schon - zum Glück beschränken sich die Vorschriften, die mir von meinem Chef Red gemacht werden, auf ein Minimum. Nun komme ich aber schon ins Zweifeln, ob die Leserbriefecke hier "in Ordnung" ist oder ob ich es nicht doch lockerer handhaben sollte. Ein typischer Fall für eine formlose Leserumfrage! Schreibt mir doch, wie Ihr es gern hättet.
2. Nicht schon wieder! Ich kann es wirklich nicht mehr lesen. Laß mich nur kurz bemerken: Wenn die 5-6 Jungs, die ihr Geld für ein Spiel zusammenlegen, es auch noch fertigbringen würden, das Spiel abwechselnd zu nutzen (ohne daß eine Kopie auf der Festplatte verbleibt!), wäre es sogar legal.
3. Natürlich müßten auch die Händler kontrolliert werden, ob sie Altersfreigaben auch einhalten. Nur weil eine Bestimmung umgangen werden kann, ist sie noch lange nicht sinnlos. Nach dieser Logik wären ja alle Bestimmungen sinnlos.

VORSCHLÄGE

Sehr geehrte PC Games Redaktion,
zuerst möchte ich ein großes Lob loswerden. Doch ich habe auch einige Kritik an Eurer Zeitung. Warum wird bei Euren Spieletests z.B. der eigentliche Name des Spiels klein und der "Kommentarsatz" darunter groß abgedruckt? Das Umgekehrte wäre doch wohl angebrachter. Zwar bin ich mir der Bedeutung des Zeitschriftennamens "PC Games" bewußt, doch fände ich es besser, wenn Ihr auch über neue Anwendersoftware berichten würdet. Keine Zeitschrift ist bisher auf die Idee gekommen, ihren Inhalt, was Spiele und Programme angeht, gemischt zu gestalten. Desweiteren finde ich Eure Berichte über neueste Hardware (z.B. der CD-ROM-Bericht in PCG 2/94) wirklich prima. Auch der Tips und Tricks-Teil hat sich wirklich gemacht. Da Ihr immer ein offenes Ohr für gute Vorschläge habt, möchte ich Euch mitteilen, wie interessant ich ein Special über Viren finden würde. Trotz der ausschließlichen Verwendung von Originalen denke ich, daß dieses Problem wirklich jeden etwas angeht. Unter diesem Special würde ich mir einen Bericht über die Entstehung, Auswirkungen und natürlich den Schutz gegen Viren vorstellen. Nun werdet Ihr sagen: "Das weiß doch nun wirklich jedes Kind". Doch vielleicht könntet Ihr es schaffen, einen Programmierer von Viren exklusiv und anonym zu interviewen. Was die Coverdisk angeht, finde ich sie wirklich nicht schlecht gemacht. Auch super finde ich von Ihnen, Herr Rosshirt, daß Sie Leserbriefe ernsthaft beantworten und nicht um den heißen Brei herumreden. Ich wünsche der PCG noch ein langes Leben und eine hohe Auflage.
Mit freundlichen Grüßen:
Stefan F.

Wenn wir auch über Anwendersoftware berichten würden, müßten wir zwangsläufig den Platz für die Spiele einschränken. Das wollen wir nicht. Es gibt einige "Zwitter"-Zeitschriften, die global über Software berichten. Ich selbst finde das auch nicht so besonders sinnvoll, da oft beides recht "halbherzig" gehandhabt wird. Wir sehen uns als reines "Entertainment"-Magazin. Das können wir, dafür haben wir die richtigen Leute, so soll es bleiben. Natürlich werden wir auch weiterhin über neue Hardware berichten, soweit sie in unser Konzept paßt.
Vielen Dank noch für die Blumen über die Leserbriefecke,

auch wenn nun meine Verwirrung (Hallo Christian - liest Du mir noch zu?) noch größer geworden ist. Kommt Zeit, kommt Rat - hoffe ich wenigstens.

MEHR VORSCHLÄGE

Hallo PC Games,
seit einem halben Jahr lese ich regelmäßig Ihre Zeitschrift. Im großen und ganzen finde ich, sie ist ganz gut gemacht, vor allem das Layout. Doch da sind noch zwei Dinge, die mich stören: Zum ersten halte ich die Berichte über neue Spiele für zu subjektiv. Es wäre besser, einen ziemlich neutralen Text zu verfassen, an dem der Leser erkennen kann, ob ihm das Spiel gefällt oder nicht, ohne von den Redakteuren beeinflußt zu werden. Das heißt, Sie sollten z.B. anstatt "für das geniale Spiel XY sind die 25 MB auf der Festplatte gut angelegt" besser "das umfangreiche Spiel XY benötigt 25 MB Speicherplatz" schreiben. Die Meinungen der einzelnen Redakteure zu einem Spiel könnten ja in einem abgetrennten, vielleicht farbig unterlegten Kasten ihren Platz finden. Zum zweiten finde ich die Komplettlösungen recht überflüssig. Wenn ich nämlich das dort beschriebene Spiel habe, muß ich mich immer beherrschen, daß ich nicht anfange zu lesen, weil das Spiel ja keinen Spaß mehr macht, wenn man die Lösung kennt. Wenn ich aber ein Spiel nicht habe, brauche ich keine Komplettlösung. Auf den Seiten, die durch das Weglassen der Komplettlösungen frei werden, könnte man eine Klassiker-Ecke mit älteren Spielen einrichten.

Ihr treuer Leser A.

So ungern ich Lesern zu nahe trete - diesmal werde ich es nicht vermeiden können. Die Zeitschrift, welche Sie beschrieben haben, wäre entsetzlich langweilig! Was Sie als "neutralen Text" bezeichnen, könnte man an anderer Stelle als Schlafmittel anbieten. Zudem denke ich schon, daß unsere Leser intelligent genug sind, um auch aus unseren Texten die Informationen zu filtern. Ebenso trauen wir unseren Lesern genug Selbstbeherrschung zu, eine Lösung zu überblättern, wenn man noch selbst an dem Spiel "knabbern" will. Ein Wegfall der Lösungen hätte ziemlich sicher ein vermehrtes Ausbleiben der Leser zur Folge. Sehr viele legen auf die Lösungen gesteigerten Wert, weil ein Spiel ebenso eintönig wird, wenn man ständig an der selben Stelle scheitert. Auch finden wir es nicht besonders sinnvoll, nochmals über ein älteres Spiel zu berichten. "Klassiker - Ecke" hört sich zwar toll an, aber ich denke, wir sollten den Platz lieber nutzen, um über neue Spiel zu schreiben.

GEWALTIG

Hallo PC Games!
Der Grund, warum ich mich an die Öffentlichkeit wende, ist ein Spiel, das auf dem PC wohl für sehr viel Aufsehen sorgen wird, wenn es das Spiel nicht schon getan hat. Doom! Wie schon sein Vorgänger wird auch dieses Spiel von ID-Software sicher Kultstatus bei jedem PC-Spieler erlangen. Dennoch finde ich, daß die Programmierer diesmal den Bogen überspannt haben. Sicher, eine derartig schnelle und realistische 3D-Grafik gab es noch nie, und auch die Atmosphäre ist ungeschlagen. Aber bereits die Shareware-Version läßt die Brutalität des Spieles erahnen. Die hier zur Verfügung stehende Kettensäge ist schon fast ein Schlag unter die Gürtellinie; auch der Ausspruch "find some meat" ist nicht gerade positiv und mit Blut wird auch nicht

gespart. Doch mit diesem Manko könnte man noch leben - der Gesamteindruck ist einfach zu gut. Kauft man sich allerdings die Vollversion, steigt der Brutalitätsgrad noch einmal enorm an! Im dritten Teil gibt es kaum einen Level, in dem nicht zerstückelte Leichen und Körperteile von den Wänden hängen oder auf Stöcken aufgespießt ins Auge fallen. Hier haben die Grafiker, meiner Meinung nach, die Grenze überschritten, was selbst bei einer gesamten Beurteilung das Spiel sehr abwertet. Jeder Spieler soll für sich selbst entscheiden, ob ein Spiel nun zu brutal ist oder nicht. Eigentlich stimme ich dieser Meinung immer voll zu, aber hier geht es zu weit. Es wird nicht einmal auf den Brutalitätsgehalt des Spiels hingewiesen! Als damals der im Vergleich dazu eher harmlose Vorgänger erschien, sprach auch jeder von dem Spiel, und es ist sicher eines jener Spiele, die auf jedem Rechner zu finden sind. Man sollte auch bedenken, was Doom wieder in der Presse auslösen wird, da der PC nun ja in der Lage ist, Morde nahezu realistisch darzustellen. Dieser Brief soll das Spiel nicht abwerten, sondern einen Hinweis darstellen, den jeder von uns als Warnung verstehen soll; es ist schade, daß ein Spielsystem, aus dem man so viel hätte machen können, einer derartigen Kritik bedarf.

Euer Andy

Aber hallo! Natürlich haben wir auf den "Brutalitätsgehalt" des Spieles hingewiesen. Thomas meinte in seinem Statement, daß mit Gewalt hier ziemlich gedankenlos umgegangen wurde - gefolgt von einer Warnung an die Eltern. Natürlich sind auch wir über die Kindheitserlebnisse des Programmierers erschüttert, die hier offenbar nach Äußerung schreien, dennoch wollten wir das Spiel nicht verdammen - es ist nun einmal teuflisch gut gemacht. Ein moralisches Urteil wollen wir uns jedoch absichtlich verkneifen. Feige verstecken wir uns da hinter der BPS, die uns sagt, was wir schreiben dürfen und was nicht. Wie Sie selbst bemerkt haben, besteht eine rege Nachfrage nach diesen Spielen, was man auch unschwer an der Verbreitung des Vorgängers sehen kann. Über den Grund nachzudenken, überlassen wir eigentlich ganz gerne den Psychologen. Daß Doom perfekter als "Hundefelsen 4E" ist, sollte man ihm nicht zum Vorwurf machen - Gewalt wird nicht geschmackvoller, wenn man sie stümperhaft darstellt! Ich denke nicht, daß derartige Spiele dem Image der Computerindustrie schaden. Ich seh das so wie mit der Verbreitung von Videos. Niemand würde wegen einigen Auswüchsen (entschuldigen Sie die etwas "geschwollene" Ausdrucksweise) die ganze Branche in Zweifel ziehen. Dem Markt wird gegeben, was der Markt will. Und wenn es dabei in Ihren Augen zu Entgleisungen kommt, ist das ein Problem, das viel tiefer liegt. An dieser Stelle würde ich mich gerne aus der Unterhaltung ausklinken und abwarten, was unsere Leser dazu noch zu sagen haben. Ich bin mir sicher, daß dazu noch eine Menge Zuschriften kommen werden.

EINSTEIGER

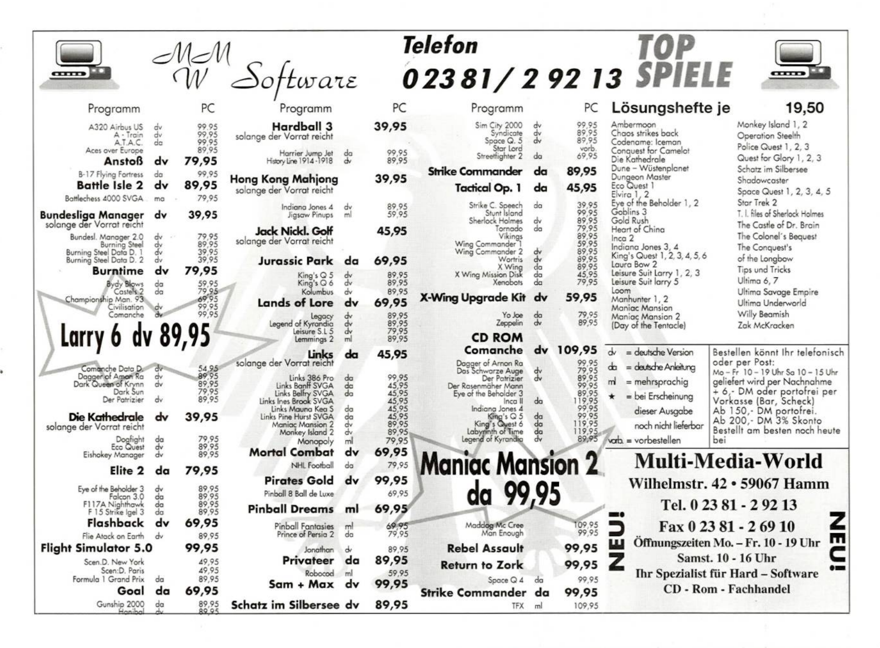
Hallo Rainer,
ich bin selbstverständlich treuer Leser der PC Games und will Dir einige Fragen stellen und meine Meinung sagen:
1. Ich finde über Raubkopierer zu diskutieren schwachsinnig, da sich wohl kaum jemand "bekehren" läßt!
2. Ich habe gelesen, daß man eine Stereoanlage an den PC anschließen kann. Was braucht man dafür? Eine Soundkarte?
3. Ich bin absoluter Rollenspielanfänger. Welches Rollenspiel würdest Du mir für meinen 486er empfehlen?
Tschüß Raini (Dein Lieblingsname, stimmt's?). Dein H.G.X.Y.
P.S. Unter welcher Nummer kann man Dich telefonisch erreichen?

1. Leider muß ich mich da Deiner Meinung völlig anschließen. Mir hängt es auch schon zum Hals heraus, immer die selben Antworten zu geben und immer die selben Phrasen, in leicht abgewandelter Form, lesen zu müssen. Leider beschränkt sich das Mitteilungsbedürfnis der PC Games-Leser nahezu nur auf dieses leidige Thema - von einigen löblichen Ausnahmen einmal abgesehen. Auch wenn ich mir die größte Mühe gebe, dieses Thema nicht schon wieder aufzuwärmen - ein kurzer Überblick über die angekommene Post läßt mich Übles ahnen.
2. Genau. Das Piepsen des internen Lautsprechers (welch hochtrabende Bezeichnung für das Ding!) auch noch zu verstärken, stelle ich mir eher entsetzlich vor. Falls Du noch keine Soundkarte hast (seh ich doch richtig, oder?) würde ich Dir dringend dazu raten.
3. Für Einsteiger eignet sich Lands of Lore nach Ansicht unserer Rollenspieler am besten. Wenn Du es eher gut als "einsteigerfreundlich" haben möchtest, wäre auch ein Zugreifen bei Ultima 7 oder 8 nicht verkehrt.
P.S. Nein - bitte nicht! Bei mehr als 145 Anrufen am Tag werde ich meist völlig hysterisch.

NACHSCHLAG

Sehr geehrte Damen und Herren,
seit geraumer Zeit verfolge ich die Diskussion um Raubkopien in Ihrer Zeitschrift. Als erstes kurz zu meiner Person. Ich bin 24 Jahre alt und arbeite als Schlosser. Mein Verdienst bewegt sich im Raume der 2200 DM im Monat. Sehr viele Spiele kaufe ich auch im Sonderangebot vom Versandhandel, wie zuletzt Das schwarze Auge und Perfect General. Die beiden Programme kosten zusammen 50 DM. Ich gebe an dieser Stelle offen zu, daß diese Programme nicht mehr die neuesten sind, aber ich habe in erster Linie Geld gespart. Nach meiner Rechnung lohnt sich Raubkopieren nicht. Für die Disketten hätte ich ca. 25 DM bezahlt und für die Handbücher und Landkarten nochmals 20 DM. Was hätte ich am Ende gespart? Ganze 12 DM! Für diese paar Mark ist mir der Aufwand des Kopierens einfach zu groß, da auch noch recht viel Zeit benötigt wird. Ich kann Ihnen nur Recht geben zu Ihren Äußerungen. Um mir damals meinen Rechner kaufen zu können, mußte ich leider einen Kredit aufnehmen. Also nichts mit Erwachsene = viel Geld = toller Computer. Einziger Vorteil ist, daß ich meinen Rechner beim Finanzamt absetzen kann und etwas Geld zurückbekomme. Zum Schluß noch an alle "Kids": Stellt nicht immer gleich die größten Ansprüche und kauft auch ruhig einmal die Programme im Sonderangebot.
Mit freundlichen Grüßen:
Christian Klitzing

Ehrlich gesagt, kann ich es wirklich nicht mehr hören. Aber diesen einen Brief drucke ich noch stellvertretend für alle anderen ab. Ich denke nicht, daß sich nur einer der hier Angesprochenen ein Sonderangebot kaufen wird, weil es immer noch teurer als die Leerdisketten ist und weil das Spiel ja dann schon älter ist! Das sagt zwar nichts über die Qualität eines Spieles aus, aber der typische RK 'ler (falls es so einen gibt) will eben nur den neuesten Stoff haben. Selbst ob er ihn wirklich nutzt ist unerheblich. Offensichtlich handelt es sich hier um ein evolutionstechnisches Überbleibsel aus früheren Menschheitsepochen - einen fehlgeleiteten Sammeltrieb. Eine andere Erklärung habe ich wirklich nicht mehr. Falls das nun etwas resigniert klingt, ist es durchaus beabsichtigt. Ich kann die ständige Wiederholung der alten Phrasen wirklich nicht mehr hören. Es nutzt sich ab, wird unglaubwürdig und unsäglich langweilig. Könnten wir das Thema wechseln?



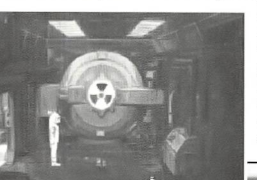
Inserentenverzeichnis 4/94

Beneath a Steel Sky

Stahlhart



Der Test von Beneath a Steel Sky hat Ihnen sehr gut gefallen, allerdings möchten Sie das Spiel doch etwas genauer unter die Lupe nehmen? Gar kein Problem, denn auf der Coverdisk finden Sie das erste Kapitel der düsteren Zukunftsvision. Gesteuert wird Beneath a Steel Sky komplett über Maus, das Keyboard kann nicht benutzt werden. Mit der rechten Maustaste können Sie alle Gegenstände aufheben und anwenden und natürlich auch mit Personen sprechen. Soll Robert, so der Name des Titelhelden, in eine bestimmte Richtung bewegt werden, benutzen Sie bitte die linke Maustaste. Das Inventory befindet sich am oberen Bildschirmrand und Sie können es öffnen, indem Sie den Cursor einfach ganz nach oben ziehen.





Da es sich um eine Demoversion handelt, sind die Speicheroptionen nicht verfügbar. Ansonsten ist jedoch alles enthalten, sogar der Sound, sofern Sie über eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte verfügen. Beneath a Steel Sky läuft außerdem sowohl mit XMS- als auch mit EMS-Speicher, so daß Sie keine speziellen Konfigurationen anwählen müssen.



Die Installation

Legen Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an (Beispiel: MD SKY), wechseln Sie auf das Diskettenlaufwerk und kopieren Sie anschließend das File SKY_GDEM.EXE (Beispiel: COPY SKY_GDEM.EXE C:/SKY). Wenn Sie das Programm nun aufrufen, entpackt es sich selbst und Sie können das Spiel mit SKY.EXE starten.

Die Trainer

Auf der Coverdisk befinden sich neben der spielbaren Demo auch noch drei hammerstarke Spieletrainer.

Alone in the Dark 2

Kopieren Sie das File ALONE2TR.COM in das Verzeichnis, in dem Alone in the Dark 2 steht. Danach rufen Sie es auf und folgen den Anweisungen.

B-Wing

Das gleiche gilt für B-Wing. Einziger Unterschied: es befinden sich zwei Files auf der Diskette, eines für die englische und eines für die deutsche Version. Kopieren Sie also BWINGENG.COM oder BWINGGER.COM in das entsprechende Verzeichnis und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Trainer gesucht!

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.–!

nur mit Original-Aufkleber

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 4/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

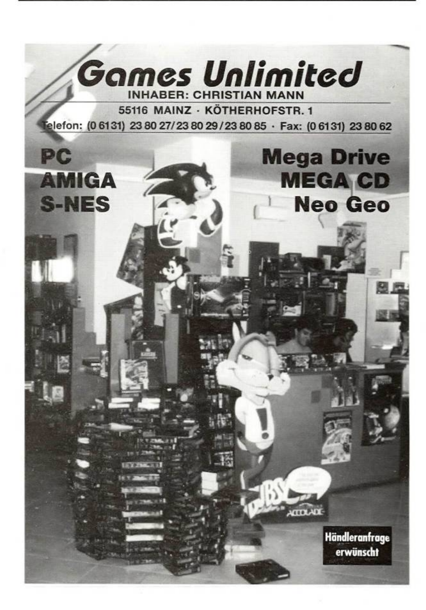
MEILLER-COMCARD
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 100 62
08223 Falkenstein

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 4/94

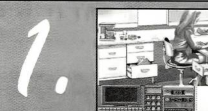
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



1.



Der Planer

Speditionskaufleute aufgepaßt! Dieses Spiel ist so realistisch, daß viele resigniert die Maus liegen lassen. Wer sich aber gerne so richtig in ein Spiel vertieft, ist mit dem Planer sicher gut beraten (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 71%

2.

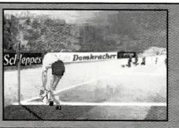


Die Siedler

Nach Battle Isle 2 sind die Siedler Blue Bytes zweites großes Projekt für dieses Jahr. Eine tolle Wirtschaftssimulation mit Strategie- und Action-Elementen, auf die Sie einmal ein Auge werfen sollten (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu

3.



Anstoß

Keiner hat es jemals für möglich gehalten, daß es einen Fußballmanager geben wird, der dem legendären Bundesliga Manager Professional das Wasser reichen kann. Anstoß hat das Wunder vollbracht (2 HD-Disketten).

Unsere Wertung: 90%

4.



Aufschwung Ost

"Nicht schon wieder ein billiges Plagiat zu SimCity", so werden viele vorschnell urteilen. Aber weit gefehlt, denn Aufschwung Ost zeichnet sich durch ein eigenständiges Spielprinzip aus (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 80%

5.



Beneath a steel Sky

Die Coverdisk dieser Ausgabe können Sie auch wieder im Demoservice bestellen. Besonders interessant ist das natürlich für Leser der PC Action, die auf die Coverdisk nicht verzichten möchten! (1 DD-Diskette)

Unsere Wertung: 84%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Der Planer 1 HD-Diskette (DM 4,-)
2. ❐ Die Siedler 1 HD-Diskette (DM 6,50)
3. ❐ Anstoß 2 HD-Disketten (DM 4,-)
4. ❐ Aufschwung Ost 1 HD-Diskette (DM 4,-)
5. ❐ Beneath a steel Sky 1 DD-Diskette (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

Titel	PC 3,5"	Amiga
1869	78,- D	66,- D
1990 93er Edition		36,- D
A-Train	90,- D	72,- D
-Consturction Set	42,- D	42,- D
Aces of T. Pacific	66,- H	
- Mission Disk I	19,- E	
Aces over Europe D	74,- D	
Addams Family		29,- H
Air Warrior	90,- H	75,- H
Airbus A 320	66,- D	66,- D
Airbus A 320 Amer.	84,- H	84,- H
Alien 3		48,- H
Alien Breed 2		48,- H
Alien Breed	54,- H	
Alien Breed SE 92		25,- E
Alone in The Dark	84,- D	

Aufschwung Ost
PC 66,- D Am. 60,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
Alone i.t.Dark 2	84,- D	
Ambermoon		78,- H
Ambush at Sorinor	84,- H	
Anstoss	66,- D	66,- D
Aquaventura		29,- H
Arabian Nights		59,- D
A.McLeans Pool Bi	60,- H	48,- H
Archon Ultra	* 78,- D	
Assassin Sp.Edit.		27,- H
Austerlitz		19,- E
B 17 Flying Fortr.	90,- H	66,- H
Back to Future 3	27,- H	
Bards Tale Constr.		60,- H
-Trilogy (BT 1-3)	69,- H	
Battle Bound		12,- H
Battle Chess 2	60,- H	
Battle Isle 2	* 78,- D	* 78,- D
Battle Team	72,- H	66,- H
-Battleisle Data 2	48,- H	48,- H
BC Kid		59,- H
Betrayal at Kondor	75,- D	
Big Sea	* 66,- H	* 60,- H
Bitmap Brothers I	54,- H	54,- H
Blastar		48,- H
Bloodstone	66,- H	
Bloodwych	19,- H	
Body Blows	54,- H	48,- H
Body Blows Galact.		48,- H
Budokan	32,- H	32,- H
Bund.Man.Prof 2.0	66,- D	66,- D
Burning Steel	78,- D	
-Data 1 America	36,- D	
-Data 2 Superschl.	36,- D	
-Scenario Editor	36,- D	
Burntime	78,- D	66,- D
Cannon Fodder	* 60,- H	54,- H
Cardiaxx		27,- H
Caribbean Desaster	* 79,- D	* 67,- D
Carrier Command		19,- H
Castles 2	66,- H	
Championshh.Man.93	66,- H	60,- H
Chaos Engine		54,- H
Chessmaster 3000	60,- E	
Christoph Kolumbus	78,- D	72,- D
Chuck Rock		39,- H
Chuck Rock 2		48,- H
Chuck Y.Air Combat	66,- D	
Cisco Heat		22,- H
Civilization	90,- D	75,- D
Comanche	84,- D	
-Mission Disk 1	54,- D	
-Mission Disk 2	54,- D	
Combat Air Patrol		59,- H
Combat Classics	66,- H	60,- H
Companions o.Xanth	66,- E	
Compl.Chess System	78,- D	
Conflict Europe	19,- H	19,- H
Cool Spot		54,- H
Crazy Cars 2	22,- H	
Crazy Cars 3		39,- H
Crazy Sports Footb	66,- H	54,- H
Cruise f.a.Corpse	59,- D	59,- D
Crusaders of Dark	84,- D	
Curse of Enchantia	60,- H	60,- H
Cyber Race	79,- D	
D-Generation	42,- H	42,- H
Daily Cov.Girl Pok	29,- H	
Dark Queen o.Krynn	78,- D	
Dark Sun	66,- E	
Darklands	78,- D	
Darkseed	49,- D	
DSA	78,- D	72,- D
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- D	
Das Stundenglas	44,- D	
Death Knig.o.Krynn	39,- D	39,- D
Delivery Agent		37,- D
Del.Paint 2 Enh2.4	186,- E	
Del.Music Cons.2.0		149,- E
Deluxe P.4.5 AGA		186,- D
Der Clou	* 79,- D	* 67,- D
Der Patrizier	78,- D	66,- D
Der Planer	78,- D	
Desert Strike		60,- H
Die Schöne u.Biest	75,- D	
Die Siedler	* 78,- D	78,- D
Discovery	29,- D	
Dogfight	90,- H	69,- H
Doofus		49,- H
Doom	75,- D	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Dreamlands	54,- H	54,- H
Dune 2	60,- D	54,- D
Dungeon Master	59,- D	
Dungeon M./Chaos S		60,- H
Dyna Blaster	66,- H	60,- H
Dynatech	66,- D	54,- D
Eco Quest	39,- H	
Eishockey Manager	78,- D	72,- D
Electro Body	33,- D	
Elec.Pool Billard		12,- H
Elfmania		* 49,- H
Elite 2	66,- H	54,- H
Elysium	66,- D	66,- D
Emerald Mine		25,- H
Emerald Mine 2		30,- H
Emerald Mine 3 Pro		25,- H
Empire Deluxe	78,- E	
Epic	66,- H	60,- H
Epic Pinball	75,- H	
Erben des Throns	72,- D	66,- D
Espana 92	27,- H	
Eye of Beholder 1	39,- D	39,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Eye of Beh 3 Dtsch	78,- D	
F 15 Str. Eagle 3	90,- H	
F 17 Challenge		28,- H
F-19 Stealth Fight	35,- H	35,- H
Fairy Tales	29,- H	
Falcon 3.0	90,- D	
-Mission Disk 1	54,- H	
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- H	
Fallen Empire	84,- D	78,- D
Fantasy Empires	* 69,- E	
Fed.o.Free Traders		19,- H
Fields of Glory	90,- H	
Fighter Bomber	27,- H	
Fire And Ice	54,- H	48,- H
First Samurai	27,- H	34,- H
Flashback	66,- D	60,- D
Flight Sim Toolkit	99,- H	
Flugsimulator 5.0	126,- D	
-Scenery New York	51,- H	
-Scenery Paris	51,- H	
-Sce.San Francisco	69,- H	
Formula One GP	90,- H	
Freddy Pharkas DV	63,- D	
Fury o.the Furries	60,- H	54,- H
Gateway 2	60,- E	
Genesia		54,- E
Global Gladiators		50,- H
Globdule		54,- H
Go Simulator	79,- H	
Goal !	59,- H	55,- H
Gobliiins	60,- D	60,- D
Gobliins 2	84,- D	66,- D
Gobliins 3	78,- H	66,- H
Greatest Comp.	60,- D	55,- D
Gunship 2000	90,- H	66,- H
Gunship 2000 Data	54,- H	
Hannibal	78,- D	66,- D
Hardball 3	66,- E	
Harpoon 2	* 79,- E	
Hattrick!	* 78,- D	* 66,- D
Heart of China		39,- H
Heimdall	34,- D	34,- D
High Command	79,- E	
Hired Guns	87,- D	59,- H
History Line 14-18	66,- D	66,- D
Hook	29,- D	60,- D
Human Race Standal	49,- D	49,- D
Humans	40,- H	40,- H
Hyperspeed	29,- D	
Inca	89,- D	
Inca 2	84,- D	
Incredible Deluxe	72,- D	
Incredible Machine	66,- D	
Incredible Toons	75,- D	
Indiana Jones 3	39,- D	39,- D
Indiana Jones 4	84,- D	79,- D
Indy Car Racing	78,- D	
Innocent un.caught	84,- H	* 66,- H
Ishar	66,- D	66,- H
Ishar 2	60,- D	54,- D
Jack Nicklaus Golf	32,- H	32,- H
Jimmy White Snook.	69,- H	
John Barnes Soccer		25,- H
Jordan in Flight	79,- H	
Jurassic Park	66,- D	54,- D
King of Chikago	19,- H	
Kingmaker	* 66,- D	* 66,- D
Kings Quest 6	77,- D	* 60,- D
Lands of Lore DV	59,- D	
Laura Bow 2	66,- D	
Leg.of Kyrandia 2	* 73,- D	
Legend o.Kyr. 2 EV	69,- E	
Legend of Valour	79,- D	79,- D

Mr. Nutz
Amiga * 49,- H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Legends o.Kyrandia	66,- D	66,- D
Leisure S. Larry 5	66,- D	
Leis.S.Larry 6 DV	74,- D	
Leis.S. Larry 6 EV	66,- E	
Lemmings 2	78,- H	59,- H
Les Manley Lost LA	39,- D	
Links 386 Pro	89,- H	
-Banff Spr.(386)	42,- H	

Titel	PC 3,5"	Amiga
-Belfry Wish.(386)	42,- H	
-Firestone 2 (386)	45,- H	
-Innisbrook (386)	42,- H	
-Mauna Kea (386)	42,- H	
-Pebble Beach(386)	45,- H	
-Pinehurst (386)	42,- H	
Lion Heart		54,- H
Lord of The Ring 2	66,- H	
Lords of Power	78,- D	72,- D
Lost in Time	84,- D	
The Lost Viking	78,- D	66,- D
Lothar Matthäus	* 66,- D	59,- D
Lotus 3	60,- H	
Lotus Compil.(1-3)		54,- H
Lure of Tempress		39,- D
M 1 Tank Platoon	32,- H	32,- H
Mad News	* 79,- D	* 66,- D
Mad TV	39,- D	39,- D
Maelstrom	84,- D	* 72,- D
Magic of Endoria	* 78,- D	* 66,- D
Manchester United	27,- H	27,- H
Maniac Mansion 2	84,- D	
Mantis	39,- H	
Master of Orion	89,- H	
Maupiti Island	25,- H	
McDonald Land	54,- H	35,- H
Might and Magic 3	78,- D	66,- D
Might and Magic 4	78,- D	
Might and Magic 5	84,- D	
Missiles ov.Xerion		* 49,- H
Monkey Island 2	78,- D	78,- D
Monopoly	79,- D	* 69,- D
Morph		49,- H
Mortal Kombat	60,- H	54,- H
Napoleonics	79,- H	66,- H
NFL Coach Cl.Footb	79,- H	
NHL Hockey	78,- H	
No Second Price		57,- H
Omnicron		25,- D
On The Road	60,- D	60,- D
One step beyond	48,- H	48,- H
Onslought		19,- H
Ork		25,- H
Overdrive		49,- H
Oxyd Magnum	48,- D	
Pacific Strike	* 84,- H	
-Speech pack	* 39,- H	
Parasol Stars		29,- H
Patton strike back	39,- E	
Penthouse Hot Numb	36,- D	36,- D
Penthouse Deluxe	60,- D	54,- D
Pinball Dreams	59,- H	48,- H
Pinball Fantasies		54,- H
Pinball Wizard		21,- H
Pirates Gold	89,- D	
Pirates!	32,- H	32,- H
Pizza Connection	* 79,- D	* 79,- D
Police Quest 3	66,- D	
Pools of Darkn.DV	39,- D	39,- D

Sim City 2000 DV
PC * 84,- D

Titel	PC 3,5"	Amiga
Popul.+Promis.Land	39,- H	39,- H
Populous 2	72,- H	60,- H
Powermonger	66,- H	
Premier Manager 2	60,- E	48,- E
Prime Mover		54,- H
Prince of Persia 1	32,- H	32,- H
Prince of Persia 2	67,- H	
Print Shop Deluxe	108,- D	
Privateer	84,- H	
Privateer Speech	39,- H	
-Special Oper. 1	* 39,- H	
Project X		27,- H
Push over		29,- H
Putty		39,- H
Quarterpole	* 67,- D	* 61,- D
Quest for Glory 3	66,- D	
Quest for Glory 4	69,- E	
Qwak		27,- H
Railroad Deluxe	79,- H	
Railroad Tycoon	39,- E	
Railway Challenge	66,- D	
Rally	67,- E	
Rampart	60,- H	60,- H
Reach f.t.skies	35,- H	35,- H
Red Baron	66,- D	
-Mission Disk 1	48,- E	
Return Medusa Gold	* 79,- D	* 67,- D
Return to Zorc	78,- H	
Rex Nebula	39,- H	
Rise of The Dragon	39,- H	
Risky Woods	59,- H	49,- H
Rocket Ranger	19,- E	19,- E
Sam + Max DV	84,- D	
Schatz i.Silbersee	84,- D	* 78,- D
Second Samurai		* 60,- H
Secret Monkey Isld	39,- D	39,- D
Sensi.Soccer 92/93	54,- H	48,- H
Shadowcaster	78,- H	
Shadowlands	34,- D	
Shadowworlds	84,- D	66,- D
Sherlock Holmes	78,- D	
Shuttle	39,- H	39,- H
Siege +Data	39,- E	
Silkworm		19,- H
Silverball	54,- H	

Titel	PC 3,5"	Amiga
Sim Ant	39,- D	39,- D
Sim City 2000 EV	78,- E	
Sim City Deluxe	78,- H	78,- H
Sim Earth	39,- H	39,- H
Sim Farm	78,- D	
Sim Life	84,- D	78,- D
Simon the Sorcerer	84,- D	68,- D
Sindbad+Thr.o.Falc	19,- H	19,- H
Skat 92	60,- D	
Skychase		19,- H
Soccer Kid		59,- H
Software Manager	* 79,- D	* 67,- D
Space Hulk	84,- H	66,- H
Space Legends	72,- H	66,- H
Space Qu.1-4 Comp	79,- E	
Space Quest 4	56,- D	
Space Quest 4 DH	39,- H	39,- H
Space Quest 5	66,- D	
Special Forces	39,- E	39,- E
Spelljammer	78,- D	
SSN-21 Seawolf	* 79,- H	
Star Trek	79,- D	* 75,- D
Star Trek 2	79,- H	
Starbyte N.2 Coll.	79,- H	66,- H
Stardust		36,- H
Starlord	* 89,- H	
Steel Empire	59,- H	59,- H
Steigenbg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Stormovik	24,- H	
Street Fighter 2	59,- H	32,- H
Strike Commander	84,- H	
-Speech	42,- H	
-Tact.Operation 2	39,- H	
Striker	66,- D	
Strip Poker 2	29,- H	
Stronghold	66,- E	
Stronghold DV	79,- D	
Stunt Island	89,- D	
Subwar 2050	89,- H	
Superfrog		48,- H
Syndicate	78,- D	59,- D
-Data Disk 1	39,- D	
Take a Break Pinb.	66,- D	
Task Force	90,- H	
Tearaway Thomas		39,- H
Terminator 2	29,- H	29,- H
Terminat.2(Virgin)	54,- H	54,- H
Terminator 2029	72,- E	
-Operation Scour	45,- E	
Tetris	39,- H	
The Kristal	29,- H	29,- H
The Manager	49,- D	49,- D
The Oath		25,- H
Theatre of Death		60,- H
Theatre of War	59,- H	
Tornado	79,- H	66,- H
-Desert Storm	43,- H	
Transarctica	54,- D	54,- D
Traps n Treasures		60,- H
Triple Action 5	35,- H	35,- H
Tri.Pursuit deLuxe	66,- D	
Trivial Pursuit	32,- H	32,- H
Turrican 2	* 66,- H	
Turrican 3		48,- H
UGH !	29,- H	29,- H
Ultima 5		39,- E
Ultima 7	78,- D	
Ultima 7-2 Serp.Is	78,- H	
-Data Silver Seed	42,- H	
Ultima 8	* 79,- H	
-Speeach Acc.Pack	* 39,- H	
Ultima Trilogy 2	69,- H	
Ultima Underworld	72,- H	
Ultima Underw. 2	72,- H	
Unlimited Adventu.	60,- E	
Uridium 2		48,- H
V for Victory je	69,- E	
Veil of Darkness	79,- D	
Victory at Sea	* 78,- E	

TFX
PC 84,- H

Titel	PC 3,5"	Amiga
Viking Fields	79,- H	60,- H
Vroom + Data		39,- H
Walker		60,- H
Wall Str. Manager	79,- D	
Warlords 2	78,- E	
Waterloo	19,- H	19,- H
Ween	84,- D	66,- D
Whales Voyage	72,- D	66,- D
Willy Beamish	66,- H	
Wing Commander		27,- E
Wing.Comm Edition	84,- H	
WC 2 + Speeach	66,- D	
WC 2 Sp.Op 1+2 zus	49,- H	
Wing Com.Academy	63,- H	
Winter Olympics		61,- H
Wizkid	66,- H	60,- H
WWF Wrestling	29,- H	29,- H
WWF Wrestling 2	39,- H	39,- H
X-Wing DH	84,- H	
-Mission B-Wing	42,- D	
X-Wing Upgrade Kit	53,- D	
Xenobots	72,- H	
Xmas Lemmings	36,- H	36,- H
Yo! Joe!	59,- H	54,- H
Zeppelin	77,- D	* 66,- D
Zool		42,- H
Zool 2		49,- H

PC CD-ROM

Titel	Preis
7th Guest	126,- H
Alone in the Dark	89,- D
BAT 2	* 79,- D
Battle Isle 2	* 78,- D
Battlechess	90,- H
Blue Force	66,- H
Burning Steel	84,- D
Burntime	79,- D
Carmen USA DELUXE	* 109,- E
Chessmaster Pro	97,- H
Comanche Compil.	89,- D
Co.Girl Strippoker	66,- D
Cyberrace	85,- D
D-Gener+Mario Miss	39,- H
Der Clou	* 79,- D
Der Patrizier	84,- D
Dracula unleashed	89,- H
DSA	* 68,- D
Eye o.Beholder 1-3	84,- D
Fantasy Empires	69,- E
Freddy Pharkas	* 79,- H
Gabriel Knight	79,-
Gateway 2	69,- E
Gobliins 2	90,- H
Gobliins 3	96,- D
Golden 7 Comp.	90,- D
Herbert Grönemeyer	37,- D
History Line	60,- D
INCA	108,- D
INCA 2	108,- D
Iron Helix	79,- H
Jones in fast Lane	39,- H
Jurassic Park	66,- H
Kings Quest 5	59,- H
Kings Quest 6	84,- H
Lands of Lore	* 79,- D
Legend of Kyrandia	78,- E
Lemmings 1 Doublep	67,- H
Lollypop	* 66,- H
Lord of the Rings	90,- H
Lost in Time	96,- H
Lucas Art Classic	96,- D
Man enough	79,- E
Maniac Mansion 2 D	* 89,- D
Microcosm	* 84,- H
Might+Magic 3-5	85,- D
Protostar	66,- H
Rebel Assault EV	78,- E
Rebel Assault DV	* 91,- D
Return to Zorc	89,- H
Ringworld	66,- E
Secr.o.Monkey Isl.	69,- H
Secr.Weapon of LW	69,- E
Space Quest 4	78,- H
Star Trek	* 96,- H

TFX 96,- H

Titel	Preis
Super Strike Comm.	84,- H
Tornado + Mission	96,- H
Turrican 2	* 60,- H
Ult.Underworld 1+2	84,- H
Zeppelin	* 84,- D

A 1200 + 4000

Titel	Preis
Alien Breed 2	57,- H
Anstoss	69,- D
Body Blows Galac.	57,- H
Burntime	69,- D
Der Clou	* 69,- D
Elfmania	* 51,- H
Hattrick	* 69,- D
Ishar	63,- D
Jurassic Park	63,- H
Kings Quest 6	* 63,- D
Penthouse Deluxe	63,- H
Pinball Fantasies	57,- H
Schatz i.Silbersee	* 82,- D
Soccer Kid	63,- H
Star Trek	75,- D

TFX * 69,- H

Titel	Preis
Whales Voyage	63,- H
Zool	51,- H
Zool 2	* 51,- H

Amiga CD 32

Titel	Preis
Alien Breed SE	* 32,- H
Deep Core	51,- H
Der Clou	* 69,- D
Elite 2 Frontier	* 63,- D
Fire Force	57,- H
Jurassic Park	* 63,- H
Microcosm	* 69,- H
Pinball Fantasies	63,- H
Pirates Gold	63,- H
Project X	* 32,- H
Seek + Destroy	51,- H

TFX * 69,- H

Titel	Preis
Soccer Kid	* 63,- H
TFX	* 69,- H
Trolls	57,- H
Whales Voyage	57,- H
Zool	57,- H

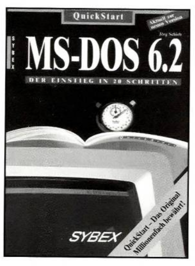
KAMPFPREISE!

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

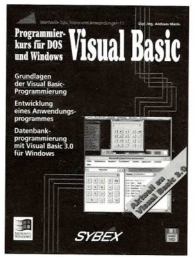
* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten• Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag. Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr •

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL









Quickstart MS-DOS 6.2

Zu kaum einem anderen Stück Software wurde jemals soviel geschrieben wie zu dem Betriebssystem von Microsoft. Noch vor dem jeweiligen Erscheinungsdatum einer neuen DOS-Version findet man meterweise Zweitliteratur im Buchladen, die dem Anwender einen völlig neuen Zugang zur Thematik verspricht. Zu den lesenswerten Vertretern dieser Buchgattung gehört sicherlich Quickstart MS-DOS 6.2, das vor allem Anfänger gut an das Betriebssystem heranführt. Ohne erhobenen Zeigefinger gelingt es Jörg Schieb, selbst blutigen Laien die wichtigsten Befehle zu erklären. Warum so sinnvolle Programme wie Interlink oder MSD im Buch keine Erwähnung finden, weiß wohl nur der Autor - wirklich ärgerlich ist aber vor allem das lückenhafte Stichwortverzeichnis. Um lediglich eine Einführung zu erhalten, ist das Quickstart-Manual erste Wahl, die Originalhandbücher kann es aber nicht ersetzen.

Jörg Schieb
Quickstart MS-DOS 6.2
Sybex
160 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5654-6

CorelDRAW! 4.0 ganz einfach

Der Buchtitel läßt auf einen Schnelleinstieg für Anfänger schließen, auf den 300 Seiten findet sich aber weitaus mehr: neben den Pflichtübungen wie Installation und Tastaturbelegungen werden auf verständliche Weise sämtliche Details aller Programme des Grafikpaketes erläutert. Mit Hilfe zahlreicher Diagramme und Beispielgrafiken wird Einsteigern und Fortgeschrittenen die Wirkung der verschiedenen Werkzeuge veranschaulicht. Der 40-seitige Schnellkurs erklärt Anfängern neben den einfachsten Malwerkzeugen sogar die Bedienung von Windows, auf den folgenden Seiten wird das Grundwissen schrittweise vertieft, bis der Anwender schließlich anspruchsvolle Animationen und Präsentationen selbst erstellen kann. Trotz der vorbildlichen Inhaltsverzeichnisse und Randbemerkungen ist das Buch keinesfalls als Referenzhandbuch für Profis geeignet, da es etwas an Tiefe mangelt.

Mirko Müller
CorelDRAW! 4.0 ganz einfach
Sybex
316 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-1022-8

Visual Basic

Der "Programmierkurs für DOS und Windows" ist mit über 400 Seiten auf den ersten Blick ziemlich umfangreich ausgefallen, da aber knapp die Hälfte auf die Erklärung der Compileroberfläche und der Programmportierung entfallen, bleibt für den Programmierkurs nicht mehr viel übrig. Der Einstieg fällt denn auch etwas stürmisch aus und erweist sich nicht als auffallend lehrreich - als Ergänzung zu den Originalhandbüchern bietet sich das Buch aber durchaus an. Der Autor präsentiert zwar vorbildlich programmierte Beispielanwendungen und propagiert einen sehr sauberen Stil, für die ersten Schritte wäre eine Trial & Error-Methode aber sicherlich erfolgversprechender. Blutige Anfänger sollten daher besser auf leichtere Kost setzen, für fortgeschrittenere Programmierer ist das Buch mit den darin vorgestellten Programmiertechniken aber durchaus interessant.

Andreas Maslo
Visual Basic
Sybex
432 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-8155-7037-9

Das Sierra Online Buch II

Der zweite Band mit Komplettlösungen zu sechs der bekanntesten Sierra-Adventures behandelt die Abenteuerspiele Freddy Pharkas, King's Quest VI, Quest for Glory III, Laura Bow II, Eco Quest II und schließlich Space Quest V. Auf unterhaltsame Weise wird der Weg des jeweiligen Helden durch das Spiel geschildert und dabei nebenbei die Lösung an den Leser weitergegeben. Für die ganz Eiligen findet sich stets noch eine Schritt-für-Schritt-Lösung, die auf Erklärungen und Ausschmückungen völlig verzichtet. Für Freddy Pharkas und King's Quest wurde zusätzlich noch eine ganz andere Form angewandt: Das Troubleshooting. Nur für besonders knifflige Rätsel wird die Lösung angedeutet oder verraten, was dem Spielspaß sicherlich sehr sehr förderlich ist. Auf der beiliegenden Demo-CD finden sich nur sehr wenige spielbare Demos, meist handelt es sich um reine Dia-Shows zukünftiger Spiele.

Carsten Borgmeier
Das Sierra Online Buch II
Sybex
335 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-0083-4





Colour Hintbook

Space Quest V
Day of the Tentacle
Der Patrizier
Eishockey Manager

Die Colour Hintbooks von Sybex zeichnen sich durch äußerst umfangreiche Ausstattung aus. Die beiden Lösungsbücher bieten mehrere Komplettlösungen, detaillierte Landkarten, Inventarlisten, Hintergrundinformationen und Kurzbeschreibungen der Vorgängerversionen. Bei der Lösung zu Space Quest V scheint der "Spiele-Guru" Carsten Borgmeier einen schwächeren Tag erwischt zu haben, ansonsten läßt sich an den Hintbooks nicht mäkeln. Die Hintbooks zu Patrizier und dem Eishockey-Manager präsentieren sich eher als ein erweitertes Handbuch denn als ein Hinweisbuch, nur wenige erfolgversprechende Strategien werden vorgestellt und die farbigen Bildschirmfotos beanspruchen auffallend viel Platz.

Carsten Borgmeier
Rainer Babiel
Reiner Osenberg
Michael Ortlepp
Colour Hintbook
Sybex
110 Seiten
jeweils DM 14,80

Sharebert's Software Hits

Guten Appetit!
Rockford für Wind. 3.1
Werbespiele

Wie bei Shareware üblich, erfährt sie die ihr zustehende Würdigung wohl nur in den Händen interessierter Anwender. So decken die sechs Programme von "Guten Appetit!" zwar ein weites Spektrum ab, ob aber Programme für Kochrezeptverwaltung, Bierbrauen, Ernährungsanalyse oder Zusatzstoffverwaltung (z.B. E110) für die Anwender praktikabel sind, sei dahingestellt. Ebenfalls nur für die Sammler ist "Rockford für Windows 3.1", mit dem man Visiten- oder Einladungskarten erstellen kann. Adressetiketten lassen sich leider nicht erstellen, auch läßt sich nur eine Schriftart pro Zeile verwenden. "Werbespiele" präsentiert die durchwegs guten Spiele Bifi Snack Zone, Das Erbe, LBS-Spiel, Sony-Game und Telekommando, die auf anderen Wegen aber weitaus günstiger zu haben sind.

Daniel Sillescu
Guten Appetit!
DM 19,80
Rockford für Windows 3.1
DM 19,80
Werbespiele
DM 29,80
Sybex
jeweils 60 Seiten

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control





1 (1) **Flight Simulator 5.0**
Microsoft/5. Monat

2 (4) **Anstoß**
Microsoft/2. Monat

3 (18) **Aufschwung Ost**
Sunflowers/2. Monat

4 (-) **Sam & Max**
LucasArts/1. Monat

5 (3) **Privateer**
Origin/5. Monat

6 (2) **T.F.X**
Ocean/3. Monat

7 (5) **Maniac Mansion 2**
LucasArts/7. Monat

8 (9) **X-Wing**
LucasArts/12. Monat

9 (-) **SimCity 2000**
Maxis/1. Monat

10 (7) **Jurassic Park**
Ocean/3. Monat

11 (8) **Aces over Europe**
MicroProse/3. Monat

12 (12) **Indy Car Racing**
Virgin/2. Monat

13 (6) **Elite II - The Frontier**
Gametek/4. Monat

14 (10) **Syndicate**
Electronic Arts/8. Monat

15 (11) **Pirates! Gold**
MicroProse/4. Monat

16 (13) **Lands of Lore**
Virgin/6. Monat

17 (14) **The Lost Vikings**
Interplay/6. Monat

18 (20) **Terminator Rampage**
Bethesda Softworks/2. Monat

19 (15) **Prince of Persia**
Broderbund/7. Monat

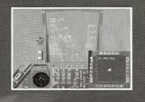
20 (16) **Pinball Dreams**
21th Century/7. Monat

CD-ROM

1 (1)
Rebel Assault
LucasArts
3. Monat



2 (8)
Strike Commander
Origin
2. Monat



3 (4)
The 7th Quest
Virgin
7. Monat



4 (2)
Maniac Mansion 2
LucasArts
7. Monat



5 (3)
Dune
Virgin
7. Monat



6 (-)
Comanche
NovaLogic
1. Monat



7 (5)
Der Patrizier
Ascon
10. Monat



8 (7)
King's Quest VI
Sierra
10. Monat



9 (9)
Dracula Unleashed
Mindscape
3. Monat



10 (-)
Iron Helix
MicroProse
1. Monat



Ein guter Bekannter hat heute Geburtstag und Sie haben keine Zeit mehr, eine Glückwunschkarte zu kaufen? Für PC-Benutzer mit Drucker kein Problem! Entwerfen Sie doch einfach eine eigene Karte. Die beiden hier vorgestellten Applikationen sind genau darauf spezialisiert.

Print Shop Deluxe vs. Card Shop Plus!

Mit freundlichen Grüßen!

Ein Farbdrucker kostet schon lange nicht mehr die Welt. Preiswerte Modelle, wie der Deskjet 550 C von Hewlett Packard, sind teilweise schon unter 1000,- DM zu bekommen. Für Unentschlossene, die sich zwar für solch einen Drucker interessieren, aber nicht so recht wissen, wie sie das Gerät dann sinnvoll einsetzen können, hätten wir zwei interessante Programme vorzustellen: Print Shop und Card Shop. In weniger als zehn Minuten können Sie mit beiden Programmen individuelle Grußkarten, Aushänge, Briefköpfe und vieles mehr entwerfen und auf Papier bringen.

Print Shop Deluxe

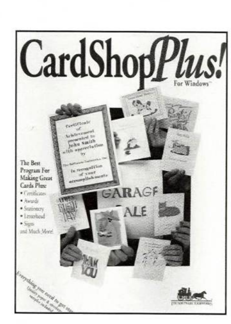
Der Print Shop von der Firma Broderbund hat schon Tradition. Das Grußkartenprogramm gehörte seinerzeit auf dem C64 zu den absoluten Knüllern. Die PC Deluxe-Version läuft mit einer eigenen grafischen Oberfläche unter DOS. Mit der Maus wählen Sie aus dem Hauptmenü, welche Art von Dokument Sie bearbeiten wollen: Angeboten werden Grußkarten, Schilder, Banner, Briefköpfe und Kalenderblätter. Für sein Objekt wählt der Benutzer zunächst einen Hintergrund. An-schließend gilt es, ein grundlegendes Seitenlayout festzulegen, in dem bereits von vornherein definiert wird, an welcher Stelle auf der Karte bzw. dem Schild Text oder Grafiken erscheinen werden. Nach dem Eintippen eines Grußwortes kann dann auch gleich die Druckausgabe gestartet werden. Die Qualität des Ausdrucks hängt dann ausschließlich vom verwendeten Drucker ab.
Wer bisher nur die C64-Version des Print Shop kannte, wird über die Möglichkeiten der PC-Version erstaunt sein: Zum einen können beliebige Bitmap-Grafiken aus anderen Anwendungen in den Print Shop importiert werden, sofern sie im EPS, CGM, PCX oder TIFF-Format vorliegen. Zum anderen wurden auch die Möglichkeiten der Zeichenformat-Änderungen auf ein hohes Niveau gebracht: Die dreißig mitgelieferten Vektor-Schriftarten lassen sich ohne Qualitätsverlust auf jede beliebige Größe ziehen, drehen und perspektivisch strecken. Außerdem sind auch professionelle Hüllkurvenveränderungen, wie beispielsweise aus Corel DRAW! bekannt, über wenige Mausklicks durchführbar. Wer nach Erweiterungen dürstet, kann schon bald auf mehrere Grafikpakete zugreifen, in denen nach Themengebieten geordnet (z.B. christliche, geschäftliche oder sportliche Motive), wiederum über hundert zusätzliche Farbbilder enthalten sind.







NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH
20.000 Meilen u. d. Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
7.th Guest (L P) -
Abandoned Places L P -
Ad Lib Soundkarte - - A
Adventure of Link L - -
Alone in the Dark (L P) -
Alternate Reality - City - P A
Alternate Reality - Dung. L - -
Amazon-Guardians of Eden (L P) -
Bad Blood L P -
Balance of Power 1990 Ed. - - A
Bane of the Cosmic Forge (L P) A
Bard's Tale 1 L P -
Bard's Tale 2 L P A
Bard's Tale 3 L P A
Battlehawks 1942 - - A
Battles of Napoleon - - A
Battletech L - A
Betrayal at Krondor L - -
Black Cauldron L - -
Bloodwych - P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers L P A
Cadaver L P -
Carrier Command - - A
Champions of Krynn L P -
Chaos Strikes Back L P A
Chrono Quest 1 L P -
Chrono Quest 2 L P -
Codename: Iceman (L P) A
Colonel's Bequest L P A
Conquests of Camelot (L P) A
Conquests of the Longbow (L P) -
Crusaders of dark Savant L P -
Curse of Enchantia (L P) -
Curse of the Azure Bonds L P -
Dagger of Ammon Ra (L P) -
Dark Half (L P) -
Day of the Viper L P -
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord - P A
Decisives B. Am. Civ. War - - A
Defender of the Crown - - A
Deja Vu L - -
Deja Vu 2 L - -
Demon's Winter L - A
Digi Paint 3 - - A
Drachen von Laas L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair L - A
Drakkhen L - A
Dungeon Master L P A
Eco Quest (L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret (L P) -
Elite (nur Amiga/ST) L P A
Elvira 1 (nicht C 64) L P -
Elvira 2 L P -
Emperor of the Mines L - -
Eric the Unready (L P) -
Eternam L P -
Eye of the Beholder 1 (L P) A
Eye of the Beholder 2 (L P) -
Eye of the Beholder 3 L P -
F-14 Tomcat - - A
F-15 Strike Eagle 2 - - A
Faery Tale Adventure (L P) -
Fascination L - -
Fatal Heritage L - -
Final Fantasy Legend - - A
Fire Brigade - - A
Fish L - -
Flies - Attack on Earth (L P) -
Fountain of Dreams - - A
Freddy Pharkas (L P) -
Future Wars (L P) -
Goldregon's Domain (L P) A
Gateway to the Sav. Front. L P A
Gato - - A
Germany 1985 - - A
Gettysburg - - A
Goblins 2 L - -
Gold Rush L P A
Guild of Thieves L - -
Gunship - - A
Heart of China (L P) A
Heimdall (L P) -
Hellowoon L P -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
Hook L P -
Imperium Galactum - - A
Inca L - -
Indiana Jones 3 L P -
Indiana Jones 4 (L P) -
Insector X - - A
It came from the Desert (L P) -
Jet - - A
Jonathan L P -
Jones in the Fast Lane - - A
Kampfgruppe - - A
Kathedrale Die (L P) -
KGB L - -
King Arthur L - -
King's Quest 1 L P -
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L P A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
King's Quest 6 L P -
Knights of Legend L - A
Kult (L P) -
Landsitz von Morteville L - -
Lands of Lore L - -
Last Ninja 2 L - -
Legacy of the Ancient L - -
Legend of Faerghail L P -
Legend of Kyrandia (L P) -
Legend of Kyrandia 2 (L P) -
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 L P A
Leisure Suit Larry 6 (L P) -
Les Manley-Lost in L. A. L P -
Loom L P -
Lost Files of Sherlock Holmes L P -
Lost in Time Teil 1 und 2 (L P) -
Lure of the Temptress (L P) -
Manhunter - New York L - A
Manhunter - San Francisco (L P) A
Maniac Mansion L P -
Maniac Mansion 2 (L P) -
Mars Saga (Cluebook) (L P) -
Mewilo L - -
Might & Magic 1 - - A
Might & Magic 2 - - A
Might & Magic 3 (L P) A
Might & Magic 4 L P -
Might & Magic 5 L P -
Millenium 2.2 L - -
Miracle Warriors L - -
Monkey Island 1 (L P) A
Monkey Island 2 L P -
Navy Seal L P -
Neuromancer L P -
New Zealand Story - - A
Ooze L P -
Panzer Strike - - A
Pawn The L - -
Personel Nightmare L P -
Phantasie 3 L - -
Phantasy Star 1 L - A
Phantasy Star 2 L - A
Pirates L - A
Police Quest 1 L - A
Police Quest 2 L - A
Police Quest 3 L P -
Pool of Radiance L P A
Pool of Radiance Adv. Journal L - -
Pools of Darkness - P A
Populous L - -
Ports of Call (L P) -
Powermonger - - A
President is Missing - - A
Prince of Persia L P -
Projekt Firestart L - -
Projekt Stealth Fighter L - -
Prophecy of the Shadow L P -
Quest for Glory 2 (L P) A
Quest for Glory 3 L P -
Question 2 L P -
Railroad Tycoon L - -
Reach for the Stars - - A
Red Baron - - A
Red Lightning L - A
Red Storm Rising - - A
Renegade Legion Interceptor - - A
Return of the Phantom (L P) -
Return to Zork (L P) -
Rex Nebular (L P) -
Rings of Medusa (L P) -
Ringworld (L P) -
Rise of the Dragon - - A
Roadwar 2000 - - A
Robox L P -
Savage Empire The - - A
Schwarze Auge das L - A
Secret of the silver Blades - - A
Sentinel World (Paragr.) L - A
Sentinel Worlds L - A
Sex Vixens from Space L - -
Shadow Sorcerer L P -
Shadow of the Beast (L P) -
Shadow of the Comet (L P) -
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Simon the Sorcerer (L P) -
Space Ace L - -
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Space Quest 5 L P -
Space Rogue - - A
Spellcasting 101 L - -
Spellcasting 301 - Spring Break L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L - A
Star Trek - 25th Anniv. (L P) -
Star Trek 5 - - A
Steel Thunder - - A
Storm Across Europe - - A
Sword of Aragon (L P) A
Sword of Vermillion - - A
Transworld L - -
Ultima 1 - - A
Ultima 2 - - A
Ultima 3 L P A
Ultima 4 L P A
Ultima 5 L P A
Ultima 6 L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue L P -
Ultima 7 Serpent Isle L - -
Ultima Underworld 1 L P -
Ultima Underworld 2 L P -
Uninvited L - -
Veil Of Darkness L P -
Vision L P -
Wasteland L P A
Wasteland (Paragr.) - - A
Waxworks L P -
Ween L - -
Willy Beamish (L P) -
Wing Commander + Secr. Miss. - - A
Winzer L - -
Wonderland L - -
Zak Mc Kracken L P A
Zork L - -
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!
UNSER EINSTIEGS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!
1 AUFSCHWUNG OST PC 3.5" dV 84.95
2 ANSTOSS PC 3.5" dV 84.95
3 B-WING PC 3.5" dV 49.95
die weiteren Plätze IBM-PC
4. INDY CAR RACING dA 99.95
5. T.F.X dV 99.95
6. ELITE 2 - THE FRONTIER dV 94.95
7. TERMINATOR RAMPAGE dV 94.95
8. SUBWAR 2050 dV 109.95
9. FLUGSIMULATOR 5 dV 129.95
10. MANIAC MANSION 2 dV 99.95
Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.
CPS Frank Heidak
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!
ANKÜNDIGUNGEN
Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.
IBM-PC 3.5 ZOLL
0294 archon ultra dV 94.95
0294 barbie dA 64.95
0294 beethoven dA 94.95
0294 blue force dV 94.95
0294 darkmare dA 94.95
0294 fs5 scenery new york US 84.95
0294 lothar matthäus dA 84.95
0294 return of the phantom dV 109.95
0294 spellcraft aspect of vol. dV 89.95
0294 spelunx US 84.95
0294 tom & jerry dA 94.95
0294 ultima 8 - the pagan dA 99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA 49.95
0294 v for victory 3 dA 94.95
0294 we're back dA 94.95
0494 schwarze auge 2 das US 94.95
IBM-PC CD-ROM
0294 blockout dV 29.95
0294 burntime dV 94.95
0294 daughter of serpents dV 94.95
0294 lawnmower man the US 119.95
0294 maniac mansion 2 dV 99.95
0294 muds dV 29.95
0294 rebel assault dV 94.95
0294 spirit of adventure dV 29.95
0294 tennis cup 2 dV 29.95
0294 turrican 2 US 79.95
0494 schwarze auge das US 84.95
SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!
SONDERANGEBOTE
z.T. in englisch (US)
IBM-PC 3.5 ZOLL
african trail simulator US 19.95
arcade 1 US 9.95
arcade 2 US 9.95
arcade bonanza US 9.95
basket master US 19.95
black jack US 9.95
bloodwych dV 29.95
budokan dV 34.95
fantasy pack US 19.95
future wars dV 29.95
khalaan dA 19.95
krisis in the kremlin US 39.95
living jigsaws US 29.95
mario andretti (budget) US 34.95
maze adventures US 9.95
megaphoenix (vga) US 19.95
olympiad collection US 19.95
poker US 9.95
pro tennis simulator dA 34.95
serve and volley US 29.95
space battles US 9.95
space games US 9.95
speed pack (vga) classics US 19.95
sports pack (vga) classics US 19.95
sports spectacular dA 9.95
star pack (vga) classics US 19.95
triple action 4 US 39.95
triple action 5 US 39.95
wwf-wrestle mania dV 29.95
IBM-PC 5.25 ZOLL
battletech (vga) US 29.95
gfl championship football US 19.95
king of chicago US 19.95
olympiad collection US 29.95
pole position US 19.95
savage empire the US 39.95
ZUB. & SOUND
ZUBEHÖR ALLG.
aktiv-boxen am 2s Paar 49.95
diskettenbox 3.5 14.95
diskettenbox 5.25 14.95
joystick flightstick pro dV 179.95
joystick gravis analog pro dA 94.95
joystick gravis schwarz US 84.95
joystick gravis transparent US 94.95
joystick m6 xt/at sv202 dA 24.95
joystick speed raider sv206 dA 34.95
joystick thrustmaster fcs PC 189.95
joystick thrustmaster wcs PC 189.95
thrustmaster rudder pedals PC 289.95
joystick transp. topstar sv227 dA 39.95
maus microsoft original rs-232 84.95
maus track boss dA 99.95
maus transparent sv 712 dA 44.95
SOUNDKARTEN
soundk. roland rap-10/at US 1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA 999.95
soundblaster 16 asp (oem) US 359.95
soundblaster 16 asp dA 459.95
soundblaster 16 basic dA 289.95
soundblaster 16 multi cd dV 439.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV 149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV 239.95
wave blaster karte US 419.95
CD-ROM GERÄTE
cd 16 edutainment pack US 1449.95
cd 16 performance pack US 999.95
cd 16 premium pack US 1199.95
cd 16 soundblaster discovery US 799.95
cd-rom philips 205 359.95
cd-rom matsushita+controller dV 444.95
cd-rom mitsumi+controller dV 424.95
AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS
IBM-PC 3.5 "
In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)
aces over europe dV 94.95
alone in the dark 2 dV 99.95
battle isle data disk 2 dV 54.95
betrayal at krondor dV 99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
bundesliga manager prof. dV 79.95
civilization dV 99.95
comanche dA 94.95
comanche mission disk 1 dV 59.95
comanche mission disk 2 dA 69.95
conquests of the longbow dV 94.95
cosmic spacehead dA 69.95
cyberrace dV 94.95
der schatz im silbersee dV 99.95
dune 2 dA 79.95
eishockey manager dA 94.95
eye of the beholder 2 dV 84.95
eye of the beholder 3 dV 99.95
flashback dV 84.95
freddy pharkas dV 94.95
goal! dA 79.95
gobliins 2 dV 89.95
goblins 3 dV 94.95
gunship 2000 dA 99.95
history line dV 89.95
inca 2 dV 99.95
indiana jones 4 dV 99.95
jack nicklaus golf dA 49.95
jurassic park dV 84.95
kings quest 6 dV 99.95
kolumbus dV 79.95
lands of lore dV 79.95
lemmings 2 - the tribes dV 89.95
lhx-attack chopper dV 44.95
lost files sherlock holmes dV 94.95
lost in time dV 99.95
master of orion dA 109.95
microprose f1 grand prix dA 99.95
mig 29 fulcrum dA 99.95
might & magic 5 dV 99.95
might and magic 4 dV 89.95
monkey island 2 dV 89.95
mortal combat dA 79.95
nhl hockey dA 94.95
patrizier der dV 79.95
pinball dreams dA 69.95
pirates gold dV 109.95
populous 2 dA 84.95
populous promised lands dA 44.95
prince of persia 2 dA 84.95
privateer dA 99.95
privateer speech pack dA 49.95
railroad tycoon deluxe dA 94.95
railway challenge dV 84.95
return to zork dA 99.95
schwarze auge das dV 89.95
seal team dA 94.95
sensible soccer dA 74.95
shadow caster dA 94.95
silent service 2 dA 84.95
silverball dA 79.95
sim form dV 94.95
simon the sorcerer dV 99.95
spaceward ho! für dos dV 89.95
star trek 2 dA 94.95
star trek 25th anniversary dV 94.95
streetfighter 2 dA 79.95
strike commander dA 99.95
strike commander tact. op. 1 dA 49.95
strike speech pack dA 49.95
stronghold dV 94.95
super tetris dA 84.95
syndicate dV 94.95
syndicate data disk 1 dV 49.95
task force 1942 dA 104.95
transarctica dV 69.95
trivial pursuit dV 79.95
ultima 7 - forge of virtue dA 49.95
ultima 7-die schwarze pforte dV 104.95
ultima underworld 2 dA 89.95
wall street manager dA 94.95
wing commander 2 dV 94.95
wing commander academy dA 84.95
winter olympics 94 dA 84.95
x-wing dA 94.95
x-wing mission disk dV 49.95
x-wing upgrade kit dA 69.95
xmas lemmings dA 44.95
zeppelin dV 94.95
NEU! CD-ROM
7th guest (ohne video) dA 84.95
7th guest the mit gravis joyst. dA 177.95
advantage tennis dA 84.95
alone & jack in the dark dA 94.95
arnie 2 dA 29.95
cd-morph avi/flc format dA 24.95
cd-view die qual der wahl dV 44.95
chessmaster pro windows dA 119.95
der rosenmäher mann dV 94.95
discoveries of the deep dA 89.95
ende pc cd spiele 0.00
european championship dA 94.95
folk cityguide (singel) 2cd's dV 69.95
fun games für dos & windows dV 89.95
game arena dV 39.95
gobliins 2 dV 109.95
gobliins dA 119.95
golden 7 dV 104.95
grönemeyer dV 44.95
NEU! CD-ROM
hits for six 3 dV 29.95
hits for six vol. 1 dA 69.95
hits for six vol. 4 dA 69.95
hits for six vol. 5 dA 69.95
humans 1 & 2 dA 84.95
inca 2 dV 129.95
indiana jones 4 + 1000 spiele dV 89.95
invest dV 29.95
iron helix dV 94.95
jurassic park dA 109.95
loom dA 99.95
lords of doom dV 29.95
lost in time dV 119.95
lucas arts classics adventures dV 119.95
m 1 tank platoon dA 104.95
maniac mansion 2 dA 99.95
might & magic 3-5 dV 99.95
news bbs dV 39.95
off limits ! (14 spiele) dA 29.95
oscar dA 79.95
patrizier dV 99.95
power games 93 dV 39.95
promedia grafikpower dA 159.95
protostar dA 84.95
quest & fun dV 84.95
railroad tycoon dA 109.95
return to zork dA 119.95
rings of medusa dV 29.95
sound sensations dV 49.95
spaceward ho ! dV 84.95
star wars chess dA 99.95
strip poker dV 44.95
t.f.x. dV 109.95
toor! (incl. verwaltung) dV 59.95
transworld dV 29.95
winter olympics 94 dA 89.95
wonderland dA 84.95
FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp
□ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)
PG 0494
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
Verfall
Kunden-Nr.
Karten-Nr.
AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
VISA
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



Card Shop Plus! for Windows

Mit dem Card Shop Plus! von Software Toolworks erwirbt der Käufer eine echte Windows-Anwendung mit all den Vorteilen, die diese grafische Oberfläche mit sich bringt: Der auffälligste davon ist natürlich die Möglichkeit, jede beliebige True Type-Schrift aus Ihrem Windows-System auch im Card Shop zu verwenden. Leider geht die Windows-Konformität nicht so weit, daß beliebige Texte und Bilder aus der Zwischenablage in ihr Dokument eingefügt werden können. Immerhin haben die Besitzer exotischer Druckermodelle aber den Vorteil, daß jeder von Windows unterstützte Drucker auch für den Card Shop eingesetzt werden kann. Eine Importfunktion für Bitmap-Grafiken sichert, wie beim Print Shop, die Offenheit für alle möglichen Grafiken. Von der Bedienung her bestehen keine großen Unterschiede zum Konkurrenzprogramm: Auch hier wird nach dem "What you see is what you get"-Prinzip direkt auf dem Blatt gearbeitet. Trotz der enormen Möglichkeiten des True Type-Konzeptes können eingegebene Texte nur sehr unspektakulär verändert werden. So ist es nicht möglich, Schriftzüge zu kippen, perspektivisch zu verzerren, zu schattieren oder Farbverläufe zu definieren. Lediglich Änderungen der Schriftgröße und -farbe sind möglich.



Ob faltbare Glückwunschkarten...

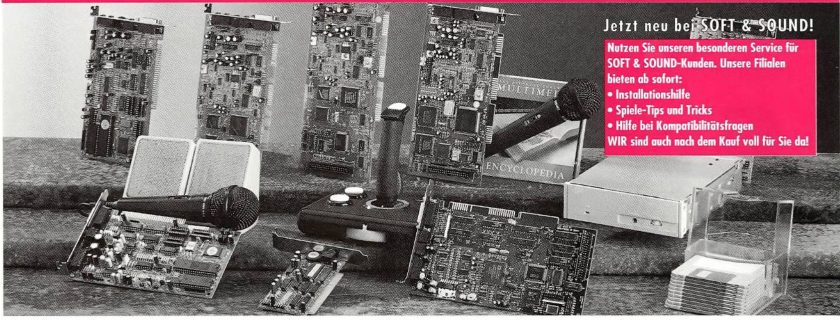


...oder Liebeserklärungen: Mit Card Shop kein Problem!

Der Funktionsumfang im Vergleich

	Print Shop Deluxe	Card Shop Plus!
Läuft unter	DOS	Windows 3.x
Hardware-Anforderungen	386	386
	1 MB RAM	2 MB RAM
	VGA	VGA
	Maus	Maus
Anzahl der Schriften	30	Mitgeliefert: 20
		Ansonsten: Unbegrenzt, da True Type-Unterstützung
Mitgelieferte Grafiken	ca. 300	ca. 400
Importfunktion für	EPS, TIFF, PCX, CGM	BMP, WMF
Einsatzgebiete	Grußkarten, Banner, Kalenderblätter, Briefköpfe, Hinweisschilder	Grußkarten, Urkunden, Briefköpfe, Hinweisschilder
Druckerunterstützung	Hewlett-Packard, LaserJet, PaintJet und DeskJet, Adobe Postscript, IBM, Canon, Epson, Sharp und Toshiba und Kompatible	Alle von Windows unterstützten Drucker
Sprache	englisch	englisch
Dokumentation	englisch	englisch
Hersteller	Electronic Arts	The Software Toolworks

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Jetzt neu bei SOFT & SOUND!

Nutzen Sie unseren besonderen Service für SOFT & SOUND-Kunden. Unsere Filialen bieten ab sofort:
- Installationshilfe
- Spiele-Tips und Tricks
- Hilfe bei Kompatibilitätsfragen

WIR sind auch nach dem Kauf voll für Sie da!

Soundkarten- Festival PC

- **PC-Symphonie** (AdLib komp.) 49,00
- **Media Concept 2.0** (SB 2.0 komp.)..99,00
- **Soundblaster PRO Deluxe** 239,00
- **Soundblaster 16 Basic** 299,00
- **Soundblaster 16 Multi CD** 379,00
- **Soundblaster 16 ASP Multi CD.** *449,00
- **Orchid GameWave 32**...............349,00
- **Orchid SoundWave 32** 549,00

Double Speed CD-Rom Laufwerke

- **Mitsumi FX001 D** mit Controller.*419,00
- **Matsushita 562B** mit Controller.*439,00
- **Sony CDU 33A** mit Controller.....*449,00

Sonstiges

- **Fax Modem 14.400 intern** 349,00
- **Videoblaster SE** incl. Aldus Photostyler..*599,00
- **HD-Disketten 3,5"**, vorformatiert 11,90

Joysticks/Mäuse

- **Gravis PC Game Pad**..................49,00
- **Gravis Pro Analog** 89,00
- **Thrustmaster Flight Stick**..........169,00
- **Thrustmaster Weapon Control** ..259,00
- **Competition PC-Stick** 69,00
- **Super Mouse II**, rot, schwarz, weiß 27,90
- **SOFT & SOUND Mousepad** 6,00

REBEL ASSAULT CD-ROM



SUBWAR 2050



LEISURE SUITE LARRY 6



HAND OF FATE



MORTAL KOMBAT



Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

- **Archon Ultra** 89,95
- **Battle Isle 2** 94,95
- **Die Siedler**....................89,95
- **DSA 2**...........................89,95
- **Forgotten Castle**..........89,95
- **Hattrick** 89,95
- **Inca 2** 99,95
- **Indy Car Racing**...........89,95
- **Kolumbus**.......................89,95
- **Mad News** 89,95
- **Pizza Connection**.........89,95
- **Skarlord**.......................99,95
- **Ultima 8** 99,95

*** Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.**

CD-ROM-SOFTWARE

- **Alone in the Dark 2**....99,95
- **T.F.X.** 99,95
- **Inca II**........................114,95
- **Microcosm** 94,95

Hits ab 18:

- **VTO Hits**................ab 49,90
- **Visual Fantasies** 79,00
- **Moving Fantasies**.........99,00
- **Total Fantasies** 99,00

(Abgabe nur an Volljährige)





Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

PLZ Ort	Adresse	Telefon
52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	Tel.: 0241 /30131
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	Tel.: 0228/625076
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
37 085 **Göttingen**	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/224633
34 131 **Kassel**	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046
56 068 **Koblenz**	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848
50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806
50 939 **Köln**	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499
67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722
23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345
39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967
26 131 **Oldenburg**	Edewechter Landstr. 4	Tel.: 0441/501445
49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/21230
31 224 **Peine**	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
66 953 **Pirmasens**	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150
48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
66 121 **Saarbrücken**	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
66 740 **Saarlouis-Fraulaut.**	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107
66 386 **St. Ingbert**	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
54 290 **Trier**	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
35 576 **Wetzlar**	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

Archon Ultra

Schachmatt

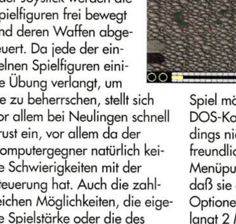
Vor vielen Jahren war das Spiel Archon einer der ganz großen Knüller auf dem C64. Erst jetzt erscheint eine dem PC angemessene Umsetzung, die mit einigen Erweiterungen des Spielprinzips aufwarten kann.

Obwohl Archon Ultra auf den ersten Blick wie ein grafisch aufgewertetes Schachspiel aussieht, sind die Spielregeln doch sehr verschieden. Die Spielfiguren können entsprechend ihrer Reichweite frei über das Spielbrett bewegt werden, ohne die beim Schachspiel üblichen Beschränkungen auf Gerade oder Diagonale. Auch Schlüsselfiguren wie den König sucht man vergebens. So gibt es auch kein "Schach-Matt"; das Spiel ist erst gewonnen, wenn alle gegnerischen Spielfiguren geschmissen wurden oder die fünf Power-Points mit einer Farbe besetzt sind. Diese Points finden sich in der Mitte der Ränder und im Zentrum des 9*9-Spielfeldes. Während beim Schach ein Feld automatisch der Spielfigur gehört, die zuletzt darauf gezogen ist, wird bei Archon um dieses Feld gekämpft.



Kämpferisch

Und hier liegt auch der eigentliche Clou des Spiels: fast jede der Spielfiguren hat unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen sie sich gegen den Angreifer zur Wehr setzen kann, sogar die einander entsprechenden Figuren der zwei Seiten unterscheiden sich. Die Kämpfe um die Spielfelder finden in einer gesonderten Umgebung statt. Mit Maus oder Joystick werden die Spielfiguren frei bewegt und deren Waffen abgefeuert. Da jede der einzelnen Spielfiguren einige Übung verlangt, um sie zu beherrschen, stellt sich vor allem bei Neulingen schnell Frust ein, vor allem da der Computergegner natürlich keine Schwierigkeiten mit der Steuerung hat. Auch die zahlreichen Möglichkeiten, die eigene Spielstärke oder die des Computers zu beeinflussen, können hier nicht helfen, da wegfallende Steuerungsmöglichkeiten die Vorteile der leichteren Bedienung wieder zunichte machen.



Nicht überzeugend

Archon Ultra kann gegen den Computer oder eine zweite Person gespielt werden, auch über ein Modem ist ein flüssiges Spiel möglich. Die dazu nötigen DOS-Kommandos sind allerdings nicht sehr benutzerfreundlich, auch die vielen Menüpunkte verwirren eher, als daß sie dem Spieler sinnvolle Optionen bieten. Das Spiel verlangt 2 MB RAM und einen 386er; zusammen mit dem verwendeten DOS-Extender, der fast alles außer sich selbst lahmlegt, läßt das auf ein Feuerwerk an Grafik und Sound hoffen. Die Grafik ist für ein Spiel dieser Art aber eher unteres Mittelmaß, die grobe Auflösung und die detaillosen Spielfiguren können kaum überzeugen. Auch die Animationen sind nicht sehr flüssig und scheinen aus insgesamt nur acht Einzelbildern zu bestehen. Klangliche Unterma-

Spielregeln

Das Ziel des Spiels ist, alle fünf Power-Points zu besetzen oder alle gegnerischen Spielfiguren zu schlagen. Zieht man einen Spielstein auf ein Feld, das bereits vom Gegner besetzt ist, gelangt man in den Kampfmodus. Dort treten die beiden gegnerischen Figuren gegeneinander an, wobei man versuchen muß, den jeweils anderen mit seinen Waffen zu schwächen oder ihn auf schädlichen Untergrund (Lava, Wasser u.ä.) zu locken. Die Art des Untergrunds und auch die Kraft der Figuren bestimmt sich aus der Farbe des Spielfeldquadrates, um das gekämpft wird. Neben den weißen und schwarzen Quadraten gibt es auch Quadrate wechselnder Farbe: sie schwankt zyklisch zwischen Weiß und Schwarz. Wird auf einem Power-Point gekämpft, findet sich auf der Kampffläche ein Gebiet, in dem sich verwundete Figuren heilen lassen können. Der oder die Besiegten verschwinden aus dem Spiel und können nur noch durch den Revive-Zauberspruch zurückgeholt werden.



In der schwächsten Spielstufe macht der Banshee dem Computer die Hölle heiß.

Die Figuren

Jede Seite besitzt 18 Spielfiguren, insgesamt gibt es 16 unterschiedliche Typen. Lediglich die "Bauern" jeder Seite ähneln sich in Spielstärke und Bedienung. Auf dem Spielfeld unterscheiden sich die Steine lediglich in den Reichweiten, im Kampfmodus kommen noch andere Punkte hinzu: Bei der Art der Fortbewegung ist zwischen Fliegen, Kriechen/Schwimmen und Laufen zu unterscheiden, weiterhin hat jeder Figurentyp zwei spezielle Fähigkeiten. Meist sind dies je eine Offensiv- und eine Defensivwaffe, es gibt aber auch Figuren, die mit zwei Fortbewegungsarten aus der Reichweite des Gegners flüchten können. Die Typen der Offensivwaffen sind zahlreich, es gibt Raketen, Lenkraketen und zielsuchende Raketen, außerdem Gebietswaffen wie Blitze und Erdbeben.



lung läßt sich nur mittels einer Original-Soundblaster oder einer Gravis Ultrasound im Native Mode genießen, andere Karten ließen sich nicht zur Zusammenarbeit bewegen.

Fazit

Wer jemals in den Genuß kam, Archon auf dem C64 zu spielen, wird von dieser Umsetzung enttäuscht sein. Trotz der relativ hohen Anforderungen an den Rechner ist das Spiel langsamer als das Original, durch das "3D-Schema" ist die genaue Position vor allem der fliegenden Gegner kaum zu bestimmen und auch andere Neuerungen wenden sich von der Idee des ehemals genial einfachen Spiels ab. SSI ist zwar nicht soweit gegangen, den Archon-Mythos zu zerstören - vor allem der Zwei-Spieler-Modus macht nach wie vor großen Spaß - trotzdem hätte man einiges mehr erwarten können.

Harald Wagner ■



Pinball Fantasies

Hochaufgelöste Illusion

Endlich brauchen Sie als PC-User nicht mehr neidisch auf die Flipper-Phantasterei der Amiga-Besitzer blicken. Denn mit der DOS-Konvertierung des Pinball Dreams-Nachfolgers verkümmert nun auch das letzte Privileg der Spielcomputer.

Billion Dollar Show

How about a brand new car? Die Super-Boni laden zum Träumen ein. Wenn der Preis stimmt. Alle Glücksrad- und Der-Preis-ist-heiß-Fans werden begeistert sein. Trotzdem ist dieser Table der schwächste im Quartett.



Können Sie sich noch an die Zeit zurückerinnern, als gute Flippersimulationen so selten waren wie ein Wolkenbruch in der Sahara? Vor gar nicht allzu langer Zeit boten die wenigen PC-Flipper ein eher trauriges Bild. Doch seit einem halben Jahr überschlagen sich die Ereignisse und in schöner Regelmäßigkeit erscheint ein Top-Titel nach dem anderen. Den Auftakt machten damals die Künstler der 21st Century Entertainment, die mit ihren Pinball Dreams die müden Flipperprogramme der Vorzeit ablösten. Aber der Ruhm war nur von kurzer Dauer. Denn spätestens seit dem Shareware-Knüller Android machen die Pinball Dreams nur noch durch ihren unverschämten Kopierschutz von sich reden.
Rampen, Sink Holes und Multi Balls: die neuen Programme bieten alles, was das Herz begehrt. Alles? Nein, nicht ganz. Denn über die normale VGA-Auflösung hat es bisher noch kein Flipperspiel geschafft.

State of the Art

Diese Lücke hat man wohl auch bei 21st Century erkannt. Mit den PC Pinball Fantasies wird in dem Genre erstmals die Grenze von 320 x 200 Bildpunkten überschritten und der Standard in Sachen Flippersimulation in neue Dimensionen geschraubt. Die makellos scrollenden Super VGA-Tables stellen eine wahre Augenfreude dar. Doch damit nicht genug. Schwammige Ballkontrolle und unplausible Ballbewegungen waren bislang die Spaßbremse aller gängigen Flippersimulationen. Aber auch das Handling der Pinball Fantasies bricht sämtliche Rekorde. Nie war das direkte Anspielen bestimmter Ziele so präzise möglich wie jetzt. Damit ist der Glücksspiel-Faktor endlich auf ein Minimum geschrumpft. Denn schon nach ein paar Eingewöhnungsbällen können Sie Ihrer Flipper-Phantasie freien Lauf lassen.

Ohrenfreuden

Ein weiteres Manko bei PC-Flippern war bislang der Sound. Die Pinball Dreams ließen sich mit Musik und Effekten nur noch auf einem schnellen 486er Rechner spielen. Besitzer langsamer 386er mußten die Sounds deaktivieren, um einigermaßen realistische Ballgeschwindigkeiten zu erhalten. Noch schlimmer verhielt es sich beim Silverball-Flipper. Hier konnte nur die Klangausgabe der Gravis UltraSound überzeugen. AdLib wurde erst gar nicht unterstützt und SoundBlaster-Freunde wunderten sich über den seltsamen Krach, der Ihnen aus den Boxen entgegenschallte. Solche Probleme gibt es bei den Pinball Fantasies nicht mehr. Egal, ob Sie eine AdLib oder SoundBlaster-Karte in Ihrem PC stecken haben. Sie werden von den gebotenen Ohrenfreuden begeistert sein. Und das ohne den geringsten Geschwindigkeitsverlust. Toll!

Thomas Brenner ■

Speed Devils

Der ultimative Flipper für alle Motorsport-Freaks. Selbst Manta-Manni staunt bei diesem hochtourigen Ball-Spektakel. Auf die Rampen und die Off Road-Strecke kommt man nur mit ultragenauem Timing.



Party Land

Diesen Table konnten Sie seit der letzten Ausgabe schon ausgiebig probespielen. Ein dritter Flipper und zahlreiche Extra-Boni machen Party Land zum uneingeschränkten Redaktions-Liebling.



Statement

Sicher haben Sie es schon bemerkt, ich liebe Pinball Fantasies. Bei dieser Flippersimulation ist einfach alles phantastisch. Die Grafik, der Sound, das Handling. Aber etwas fehlt doch. Bei keinem der vier gebotenen Tables gibt es Multiballs. Diese Variante hätte den Fantasies noch die Pinball-Krone aufgesetzt. Aber die vielen Rampen und Sink-Holes können über vieles hinwegtrösten. So kann man nach der ersten durchspielten Pinball Fantasies-Nacht nur zu einem Ergebnis kommen: Dieser Flipper ist das Beste, was bislang für den PC erhältlich ist!



SPECS & TECS



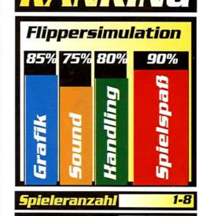
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM 560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Super VGA-Grafik in 256 Farben

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
21st Century

RANKING



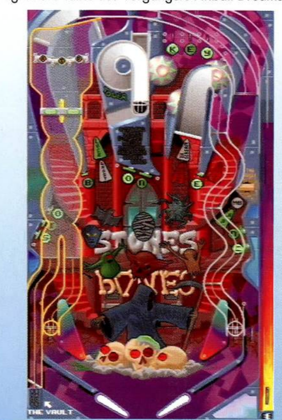
Flippersimulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	75%	80%	90%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Stones ´n´ Bones

Da kommt Gruselstimmung auf. Düstere Brunnenmonster und andere Scheußlichkeiten begegnen Ihnen bei diesem Horror-Flipper. Stones ´n´ Bones ähnelt ein wenig dem Nightmare Table des Vorgängers Pinball Dreams.



Fury of the Furries

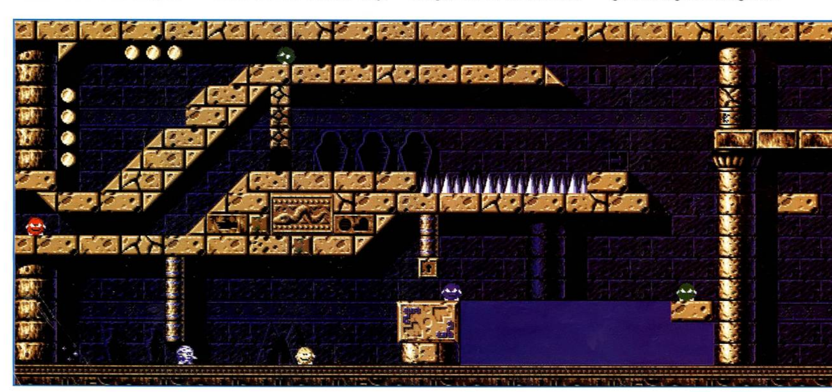
Wollknäuel

Actiongeladene Jump & Runs sind ja auf dem PC nicht gerade reichlich vertreten. Umso mehr freut es natürlich, wenn ein besonders gelungener Vertreter dieses beliebten Genres endlich auftaucht.

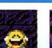


Noch kann unser Furrie lachen, aber schon sehr bald kommt hier die Sache ins Rollen.

Die Tinies sind pelzige, kugelförmige Wesen, die eine verblüffende Ähnlichkeit mit den Stofftieren aufweisen, die eine Zeit lang auf jedem Armaturenbrett zu finden waren. Sie haben allerdings einen recht merkwürdigen Sinn für Humor - einen schlechten, würden manche sagen. Als aufständische Tinies ein Testraumschiff auf ihrem Heimatplaneten "Sklumph" entwenden, war klar, daß das schlimme Ende nicht lange auf sich warten lassen würde. Die haarigen Piraten zogen mit dem Vorhaben los, auf der Erde einzufallen, um überall Unfrieden zu stiften. Doch sie stellten sich leider viel zu ungeschickt an, um nennenswerte Aufmerksamkeit zu erregen. Inzwischen sind sie allerdings wieder auf dem Rückweg von ihrer bewegten Reise zur Erde. Während die Rebellen in der Fremde weilten, rief der König die Weisen des Landes zusammen. Sie bauten eine Maschine, die die Tinies in friedliebendere Geschöpfe verwandelt. Schnell wurde jeder einer derartigen Behandlung unterzogen. Das war natürlich nicht nach jedermanns Geschmack und bald war eine Revolte im Gange. Den neuen Chef plagte aber offensichtlich Verfolgungswahn und er ließ eine riesige Maschine bauen, die alle anderen Tinies in willenlose Wesen oder böse Tiere verwandelte. Alle? Nein - ein kleines Häuflein wahrer Helden macht sich nun auf den Weg, um der Schreckensherrschaft ein Ende zu bereiten. Als Hilfsmittel verfügen sie über drei magische Ringe, die ihnen ermöglichen, bestimmte Fähigkeiten anzunehmen, die sich durch einen Farbwechsel bemerkbar machen. Im blauen Zustand kann er schwimmen und tauchen, in Gelb kann er Feuerbälle werfen, als Grüner ist er in der Lage, spinnentechnisch Seile zu werfen und im roten Dress kann er Objekte in der Umgebung verspeisen. Ihre Aufgabe ist es, die Tinies mit viel Reaktion und Grips durch Hunderte von Ebenen zu geleiten. Der Böse ließ zu seinem Schutz überall Farbfelder errichten. Diese Felder sind Energiestrahlen, die dazu dienen, die Tinies vom Mißbrauch ihrer Macht abzuhalten.
Sie müssen jetzt den mit drei Ringen bewaffneten Tiny bei der Erfüllung seiner Aufgabe - Rettung des Königs und Sturz des Bösen - begleiten. Da das Spiel mehr als 100 Ebenen enthält, werden Sie damit einige Zeit lang beschäftigt sein.



Keine Langweile





Da die Furries recht agil sind, kommt bei ihnen natürlich besonders schnell Langeweile auf. Hier sind nur einige der Grimassen, die sie auf Lager haben, wenn Sie sie zu lange vernachlässigen.

Überall im Spiel sind zahlreiche Bonusfenster versteckt. Mit etwas Geduld und Köpfchen kann man damit seine Punktezahl verbessern. Alle 20 Ebenen erwartet Sie eine Überraschung, über die ich mich hier allerdings gemeinerweise ausschweigen werde.

Fazit

Fury of the Furries ist ein Jump & Run, wie man es sich nur wünschen kann. Die zu lösenden Aufgaben verlangen Reaktion und Köpfchen. Oft ist es gar nicht so einfach herauszubekommen, mit welchem Tinie eine bestimmte Stelle zu meistern ist. Die Steuerung über die Tastatur klappt ausgezeichnet, die Grafik kann sich sehen lassen, einzig und allein die Musik könnte ein wenig besser sein.

Rainer Rosshirt ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
keine nennenswerten Besonderheiten

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Mindscape

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner



Reunion

Wiedervereinigung



Der Weltraum. Unendliche Weiten... In diesem altbekannten Spruch spiegelt sich der Trend der letzten Monate zu Action-Handelssimulationen im Weltall wieder. Für Liebhaber dieses Genres heißt es bei Reunion, dem neuesten Produkt aus dem Hause Grandslam, eigentlich nur "zugreifen".

Wir schreiben das Jahr 2048. Die Ozonschicht unserer Erde ist löchrig wie ein Schweizer Käse und das gesamte Ökosystem leidet mit. Wissenschaftler wie Politiker leisten in der Folgezeit Schwerstarbeit, die Schäden zu beheben und ein Chaos zu vermeiden. Mit Erfolg. Eine Zeit des Friedens beginnt, in der vor allem die Weltraumtechnik zu voller Blüte heranreift. 2575 begeben sich die ersten Pioniere auf die Suche nach neuen Welten. 14 Jahre später erreicht ein Notruf die Erde. Etwas Seltsames scheint Kurs auf unser Sonnensystem zu nehmen. Kurze Zeit darauf bricht das soziale Gefüge der Erdbevölkerung aus unersichtlichen Gründen völlig auseinander. Ein blutiger Bürgerkrieg folgt, der die Unterlegenen zwingt, sich in ein anderes Sonnensystem zu verkrümeln. Fünf Jahre später erreichen die Weltraumasylanten das Sternensystem "Amnesty" und lassen sich auf der "neuen Erde" nieder.

Und so wird's gemacht...

Als Oberhaupt der "Neuen Erde" untersteht Ihnen die Forschung, das Bauwesen, die Raumfahrt und das Heer. Von grundlegender Wichtigkeit ist die Bebauung des Planeten. Wind- und Atomkraftwerke liefern die nötige Energie, Häuser, Kirchen und Freizeitanlagen befriedigen das Verlangen der ständig wachsenden Bevölkerung nach Wohlstand und Zerstreuung, Farmen, Hospitale und Universitäten stillen Grundbedürfnisse.
Um die Wirtschaft anzutreiben und Arbeitsplätze zu schaffen, dürfen aber auch Industrien, Raumschiffhäfen und Handelszentren nicht fehlen. Besonders wichtig ist jedoch der Bergbau. Aktive Minen liefern die für Forschung und Konstruktion notwendigen Rohmaterialien, neuartige Erze, ohne die auf "Terra Nova" gar nichts läuft. Mit der Zeit präsentieren die Wissenschaftler neuartige Projekte, wie z.B. Satelliten, Laserkanonen oder Raumschiffe für die Erschließung diverser anderer Planeten und deren Monde (Expansion ist vorteilhaft).



Das Heer schließlich ist zur Wahrung des Friedens in den Kolonien zuständig.

Is there anybody out there?

Mit der Ausdehnung Ihrer Kolonie bleibt auch der Kontakt mit Außerirdischen nicht aus. Acht Rassen hausen in der mit Hyperspaceantrieben erreichbaren Umgebung, teils freundlich, teils feindlich gesinnt. Die benachbarte Spezies der "Jadeaner" beispielsweise pflegt eine enge Zusammenarbeit mit den Forscherteams der "Neuen Erde", die "Morgruls" hingegen sind möglichst schnell zu eliminieren, da in der Kolonie sonst bald kein Stein mehr auf dem anderen steht.
So hat der Präsident bald alle Hände voll zu tun, sein Imperium aufrechtzuerhalten, zu expandieren und schließlich sein Fernziel, die "Reunion" mit Mutter Erde, zu verwirklichen.

Marcus Islinger



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Planetenkolonialisierungssimulation mit übergeordneter Handlung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Grandslam

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	55%	68%	78%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

PC Cosmos -
Entdecken Sie die
geheimnisvolle Welt
des Universums

In Zusammenarbeit mit PC Windows



2 /94 APRIL/MAI IPV-VERLAG

DM 19,80/öS 150,-/sfr 19,80

PC-POWER DISC

Für MS-DOS
19,80 DM
Diskette im Heft

ENTDECKEN SIE DIE GEHEIMNISVOLLE WELT DES UNIVERSUMS

PC COSMOS

ORIGINAL-SOFTWARE VON MARKT & TECHNIK

PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternenobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.

Die PC-POWER-DISC 2 gibt es ab 16.03.1994 im Zeitschriftenhandel.

Die MS-DOS-Version ist voll updatefähig auf die Windows-Version.

Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

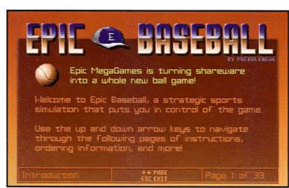
Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.
»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

Epic Baseball

Treffer & Homerun!!

Der Macher des wohl sensationellsten Flippers, des berüchtigten EPIC Pinball, bringt ein ebenso faszinierendes Feldspiel als Computersimulation auf den Markt. Und die Freude ist groß - es handelt sich wieder um Shareware. Was vor kurzem noch undenkbar war, inzwischen jagt ein Spitzen-Vollwertprodukt das andere. Nun gut, DOOM kann der erste Platz am Sharewarehimmel nicht streitig gemacht werden! Aber lesen Sie doch selbst!







Wer will schon 3D-Kampfsimulationen mit Sportstrategiespielen im gleichen Topf sehen? So bietet EPIC-Baseball doch eher ein Spielvergnügen der gemütlicheren Art. Bei der Auswahl und Zusammenstellung des Teams, der Zuweisung der Positionen und dem Management des Vereins fließt nebenher maximal ein kühles "Budweiser"-Bier anstelle von Monsterblut. Ziel ist es, das eigene Team durch kluges Disponieren und gutes Spielen auf dem Feld an die Spitze zu führen. Fingerspitzengefühl und Risikobereitschaft sowie eine Portion Glück machen den erfolgreichen und dann auch gut bezahlten Coach aus. Nur wehe demjenigen, dem die nötigen Kenntnisse der Grundregeln dieses Nationalsports der Amerikaner fehlen. Der treue Anhänger des deutschen Fußballs braucht schon einige Zeit und Liebe, sich mit dieser neuen Umgebung vertraut zu machen. Bedauerlich ist auch, daß man in der Handlungsfähigkeit durch die Sharewarerestriktionen doch erheblich eingeschränkt wird und somit sein Talent nicht so ohne weiteres frei entfalten kann.
Das Programm an sich ist sehr übersichtlich und leicht mit Maus und Tastatur zu bedienen. Eingespielte digitalisierte Sequenzen während des Feldspieles, wie detaillierte und realistische Feldanimation, lockern das Strategiegefüge auf. Möglichkeiten der Wurf-/Schlaggestaltung per Tastaturcode sollte man sich schon einprägen, um nicht ständig in der Hilfefunktion nachlesen zu müssen. Zusammenfassend bleibt für den Sport- und Strategiefan eine anspruchsvolle Aufgabe zu lösen, deren Aufmachung auch bei herben Rückschlägen immer wieder zum Weitermachen animiert.

DüSI-Computer Software

Newcomer

Eine bisher unbekannte Firma stellt sich vor. Dem Spezialgebiet von Vokabeltrainer und Fakturierungen untreu geworden, zeigt DüSI, daß man auch in der Unterhaltungsbranche etwas zu bieten hat. DOT-Valley ist eine Umsetzung des altbekannten Boulder Dash, das seine Faszination bis heute nicht verloren hat. Selbst 286er mit EGA-Karten haben trotz Ganzseitenscrolling keine Geschwindigkeitsprobleme. Wer der NON STOP-Aktion entfliehen will und deswegen nicht gleich Schach bevorzugt, findet mit DOT Valley eine gute Kombination aus Denk- & Laufspiel.





DOT Trouble

Etwas langsamer und fast ganz ohne Denken kommt man bei DOT Trouble aus. Das Ziel: alle Felder am Screen einmal umkreisen und die Bonusplättchen abräumen. 100%ig gewaltfrei und auf allen Rechnern mit VGA-Karte lauffähig. Als Vollversion kostet jedes Spiel nur 30.- DM. Vor vier Jahren bestimmt ein Hit, den heutigen Qualitätsvorgaben kaum noch gewachsen!

Arkanoid für Windows

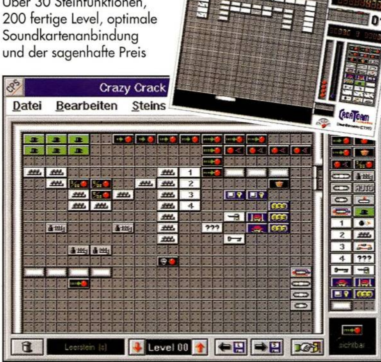
Kultklassiker

In der Reihe "Schau mir ins Fenster, Kleiner" können wir auch in diesem Monat wieder einen Leckerbissen vorstellen.



nennt sich eine Arkanoidvariante mit erweitertem Funktionsumfang und integriertem Leveleditor. Konnte sich manch einer schon vom Vorgänger kaum trennen, dürfte es nun noch schwerer werden, der Sucht zu entgehen. Das aufwendig und bestens animierte Programm verleitet unaufhörlich zum Spielen - und wenn der Chef das Arbeitszimmer betritt, gibt es eine Paniktaste, die hier sofort das Arbeiten an einem Sharewareartikel vorgaukelt. Zur Aufgabenstellung braucht man nicht mehr allzuviel zu sagen. Alle Steine sind auf die eine oder andere Art vom Spielfeld zu schlagen. Sonderfunktionen, die sich gelegentlich aufschnappen lassen, sind nicht immer zum absoluten Vorteil des Spielers gedacht. Über 30 Steinfunktionen, 200 fertige Level, optimale Soundkartenanbindung und der sagenhafte Preis der Vollversion von 49.- DM setzen dieses Programm mit an die Spitze der besten Sharewareprogramme für Windows. Die endlosen Gestaltungsmöglichkeiten im Leveleditor ermöglichen Eigenkreationen der ausgefallensten Art, die dann zu 100 Levels zusammengefaßt ein neues, komplettes Spiel ergeben können, an dem sich jeder Kollege die Zähne ausbeißt.

Als Voraussetzung für diesen Spielegenuß ist 1,2 MB Plattenspeicher, Windows 3.1 und ein 386er mit VGA-Karte unbedingt notwendig. Die Einschränkungen der Shareware sind lediglich die Rundenzahl (10) und der Sharewarestein, der bei Berührung eine Meldung zur Registrierung auslöst. Autoren solcher Software (CreaTeam Flensburg) sollte man nicht aus dem Auge verlieren !



Werbespiele

Spielend beeinflussen

Schon lange nichts Neues mehr sind Spiele mit versteckten Werbebotschaften. Von unauffälliger Marketinginformation bis hin zur unübersehbaren Werbemitteilung tummelt sich allerhand auf den Bildschirmen.

Als Klassiker und Vorreiter voll spielbarer Werbeprogramme gelten zweifelsohne BIFI Snack Zone, Karamalz Cup, Energie Manager oder Telekommando. Hoppla, das liegt nun schon sooo lange zurück, daß, guess who ..

Telekom
PRÄSENTIERT

ein zweites Werbespiel unters Volk bringt. Ja, erneut beginnt der Kampf gegen S.T.Ö.H.R, der skrupellosen Organisation der Kommunikationsgegner, die versucht, der Stiftung Umwelt 2000 den Garaus zu machen. Als Undercoveragent mogelt sich ein(e) Experte(in) ins Unternehmen, um den hervorgerufenen Schaden zu beheben. Einfach wird es nicht gerade, in die Chefetagen des Gegners vorzudringen - dazu braucht man schon etwas - NEIN, nicht Munition (dies ist ein Werbespiel), sondern Grips!
Im Stil eines modernen Adventures hervorragend aufgezogen, zeigt der Spezialist der Programmierung von Werbespielen, ART Department, wieder einmal Qualität. Kinderleichte Bedienung, witzige Dialoge, kniffllige Probleme und ansprechende Grafiken geben diesem Produkt den besonderen Reiz. Wäre dies doch der Schlager schlechthin, hätte man nicht ernsthafte Schwierigkeiten, an dieses Produkt ranzukommen! Doch speziell für diese Ausgabe der PC GAMES gab man sich bei der Telekom einen Ruck und für alle Interessierten — jetzt bei ASTAT MEDIA erhältlich!!! (Gegendarstellung: Dieses Adventure ist nicht in jedem Telekomladen käuflich zu erwerben, wie fälschlicherweise veröffentlicht, sondern höchstens zu bestimmten Anlässen gratis erhältlich.)

Bestes Werbespiel 4/94

BACKSTAGE

"Promotion" im Showbusiness. Alleiniges Ziel ist es, für ein lokales Konzert eine Eintrittskarte zu ergattern. Aber nicht irgendeine, sondern eine Backstagekarte, die die örtliche Radiostation verlost, inklusive einem Abendessen mit Leadsänger Alan X. Pose! Verlosen ist dabei vielleicht der falsche Begriff. Man braucht schon fundiertes Wissen, um alle Fragen korrekt und zügig beantworten zu können. Also heißt es im Vorfeld: Informationen sammeln - und das muß nun jeder selber in die Hand nehmen!

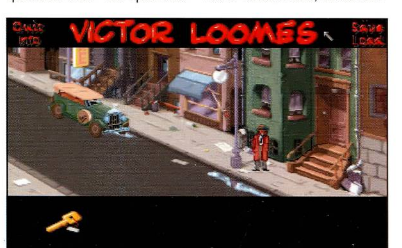


In den eigenen vier Wänden geht´s los. Ausgang finden und mit dem Sparmodell eines Rolls Royce beim Sender vorbeitigern, um die Teilnahmebedingungen abzuholen. Dann die zu lösenden Fragen studieren. Nur der echte Fan hat Chancen!! Aber bei der ruhig scrollenden Grafik, den Einlagen und dem Detailreichtum machen die Nachforschungen so richtig Spaß. Gerne nimmt man anfängliche Probleme mit der Tastaturbedienung für das gesetzte Ziel in Kauf. Glücklicherweise steht mit F1 ständig das Hilfemenü zur Verfügung - nur nicht für die Spiellösung - aber wo wäre sonst die Herausforderung. Um die Rechnerzeit nicht nonstop zu beanspruchen, lassen sich Spielstände jederzeit speichern. Also - viel Spaß und ein schönes Konzert - wenn nicht jemand vor Ihnen das Rätsel knackt.

VICTOR LOOMES

Was? Noch ein Adventure - aber ja doch. Die LBS zeigt, wie man die Vertreter gerne hätte! Schlau, aufreißerisch, gelassen, selbstsicher, cool und erfolgreich. Der Detektiv Victor hat sich die Aufgabe gesetzt, einen Diamantenraub aufzuklären. Als Mischung aus Columbo und Sledge Hammer zieht er durch die Gangsterkneipen und quasselt tiefsinnig alles an, was ihm über den Weg läuft. Ob dies außer einigen Körben und einem Glas leckeren Orangensaft weitere Früchte bringt, wird nicht preisgegeben.
Was man ohne vorgehaltene Hand verraten darf, ist die Aus-





stattung des Programmes mit einer professionellen Grafik. Was sich da bewegt oder in der Kulisse den Hintergrund schmückt, hat Hand und Fuß. So überrascht es auch nicht, daß man sich gerne in dieses Programm hineinsteigert und nicht freiwillig lockerläßt. Zwar schon etwas älteren Datums, und somit auch abgelaufen, ist das beigefügte Gewinnspiel der LBS, bleibt doch noch als Trost jedem ein uneingeschränktes Spielvergnügen.

COLGATE - Der Sauberzahn

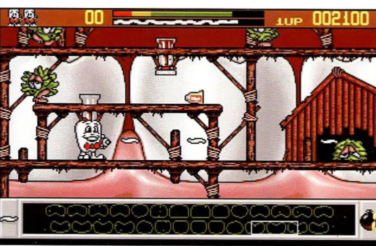
Erfrischend anders ist die Zahnreinigung von Colgate. Die Aufgabe liegt hier ausnahmsweise nicht im Adventurebereich, sondern entpuppt sich als reinrassiges Zahnpasta-Ballerspiel. Der Kampf gegen die kleinen Quälgeister, die Paradontose und ähnliches hervorrufen, ist direkt vor Ort, zwischen Ober- und Unterkiefer, zu schlagen.
Sicherheitshalber kann man auf dem Radar die Verbreitung der Gegner mitverfolgen, um bei der Bekämpfung Prioritäten setzen zu können. Ein verlorener Schneidezahn ist doch häßlicher als ein gelöcherter Backenbeißer. Aber wie das Leben lehrt, vernachlässigt man die Bakterien zu lange, verwandeln sie sich in zunehmend aggressivere Genossen, die dann nur mit einer Überdosis Paste eliminiert werden können. Endlich wird der Kindertraum wahr - hemmungsloses Auspressen von Pastatuben!!

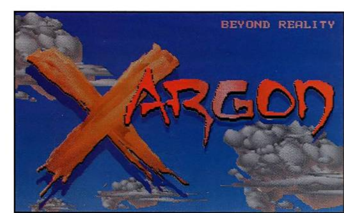
TOP SECRET

Und wieder ein Adventure. Unterhaltsam, wenn auch bei weitem nicht mit der Raffinesse und der Detailliebe gestaltet, wie zuvor aufgezeigte Produkte. Es gibt viel zu versuchen, noch mehr zu entdecken und einiges zu kombinieren. Einen Versuch wert ist die Lösung des Rätsels um das mysteriöse Verschwinden des bekannten Forschers mitsamt der unheimlich wichtigen Formel dennoch.
Der verwöhnte Profi sollte diese Übung mit links erledigen - dem Einsteiger in die Adventurespiele gibt dieses Programm aufgrund der einfachen Bedienung die besten Chancen, die ersten Erfolge zu erzielen.

Aufgrund der Tatsache, daß alle Spiele praktisch umsonst zu erhalten sind, muß man den Herausgebern ein großes Lob für das gezeigte Engagement zollen. Könnten sich mehrere Firmen zu solchen Maßnahmen durchringen, würde der Spielemarkt eine angenehme Bereicherung erfahren. Natürlich soll Werbung Früchte tragen, also Leute: telefoniert ein bißchen, legt die Spargroschen vernünftig an und putzt regelmäßig die Zähne!







Xargon

It's not a trick - it's an EPIC!

Best Shareware Game 4/94

Die Realität - Spitzenprodukte im Bereich Jump & Run kommen von Apogee. Doch da gibt es ein Unternehmen, das dies nicht so stehen lassen konnte und wollte. Jetzt die Antwort von Epic !!

Bombastisch - lobten wir noch vorletzten Monat Halloween Harry, bleibt uns nun die Spucke weg. Eine Mischung aus Prince of Persia und Indiana Jones setzt sich schlagartig an die Spitze der Jump & Runs.

Und was ist so toll, was wird geboten ?
Einfach alles, was das Herz begehrt. Der Grafikkarte werden sauberes Scrolling, farbenprächtige Aufmachungen, realistische Animationen der Figuren, raffiniert gestaltete Levels sowie ständig wechselnde Szenarien entlockt. Da freut sich das Auge. Bleibt noch das Ohr - und das kommt wahrlich nicht zu kurz! Ist erst mal genügend Hauptspeicher (min. 580KB) frei, werden alle gängigen Soundkarten erkannt und dementsprechend verwendet. Ok, Ok - Klar doch, Maus, Joystick und Tastatur, schnelle und langsame Rechner werden unterstützt, ja sogar 286er dürfen noch mitspielen! Bleibt die Frage nach dem Sinn.
Also - sinnvollerweise gibt es zu jedem Spiel eine Geschichte, die hier wie folgt lautet. Ein einfacher Geschichtswissenschaftler findet bei einer Expedition durch den südamerikanischen Regenwald einen verborgenen Tempel. Für Ruhm und Wissenschaft beginnt er mit der Erforschung der absonderlichen Inschriften und wundert sich über die bislang unbekannte Zivilisation. Wie im Flug vergeht die Zeit und von der Nacht überrascht, schläft man am sichersten im alten Tempel. Doch da geschieht das Unerwartete - eine Entführung! Wohin, wissen die Götter. Im unbekannten Land gilt es, sich zurechtzufinden. Sonderbare Tiere, gefährliche Höhlen und heimtückische Fallen. Traum oder Wirklichkeit? Die Schmerzen beim ersten Angriff eines Riesenkäfers klären diese Frage unmißverständlich. Nur raus hier, koste es, was es wolle!
In der Sharewareversion (1.Episode) wird man dieses Ziel jedoch nicht verwirklichen können. Ob am Ende der Vollversion (2.-4.Episode) die Rückkehr zum Ausgangspunkt, dem Tempel, steht, wissen wir selber noch nicht, da dieses Release beim Test so neu war, daß kaum Zeit blieb, das Ende zu erspielen.

Jump & Run at its best! Vorsicht Apogee, Epic ist auf dem Weg nach oben!

Fazit

Hat man Halloween Harry gespielt, braucht man Xargon auf jeden Fall.

Voranküdigung

Wettbewerb



In welcher dunklen Diskettenbox oder abgeknipsten Festplatte schlummert ein selbstgeschriebenes Spielehighlight, das sehnsüchtig auf eine Veröffentlichung wartet? Befindet sich momentan ein Hit in privater Produktion? Oder bringt erst die Aussicht auf tolle Preise und Ruhm das Programmiergenie zum Ausbruch? Bis zum August suchen wir die besten, noch nicht veröffentlichten PD-/Sharewarespiele. Weitere Infos in der nächsten Ausgabe. Beginnt schon mal das Programmschreiben!!

32 heb' ab!

Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**

Jetzt abheben und beim Handel checken!



L&P

Pegasus 3.0

Für Sammler unverzichtbar



Der Name Pegasus entwickelt sich immer mehr zum Markenzeichen. Brandneu und noch wesentlich besser als der zweite Teil der CD-ROM-Serie ist die Shareware-CD Pegasus 3.0 aus dem österreichischen Hause Starcom. Die Entwickler waren wieder lange unterwegs, um insgesamt 680 MByte an komprimierten Programmdaten für die CD-ROM zusammenzutragen. Die Liste der insgesamt 3.500 enthaltenen Dateien spiegelt den aktuellen Stand des Shareware-Marktes gut wieder: Egal ob man einen Treiber, eine Datenbank oder ein Windows-Tool sucht, die Wahrscheinlichkeit ist groß, daß sich eine oder mehrere Alternativen auf der CD-ROM finden lassen. Beim Auffinden bestimmter Dateien hilft ein verbessertes, deutschsprachiges Menüsystem, das sowohl in einer Windows- als auch in einer DOS-Version vorliegt. Als Dreingabe befindet sich eine Vollversion des CD-Testprogramms CD-Bench auf der Disk.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Erwin Simon Verlag
89 079 Ulm
System:
286er, DOS, Windows
Preis:
DM 59,-



Peach Computerspiele

Pfirsich

Wem zehn Mark für fünfzig Shareware-Spiele nicht zu viel sind, könnte mit der "Peach Computerspiele" viele vergnügliche Stunden erleben. Auf der CD befinden sich zahlreiche Neuheiten wie Halloween Harry, das Telekommando oder Colgate.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
KM Computer
Hans-Böckler-Str. 29
73 230 Kirchheim
Tel. (0 70 21) 9 83 60
System:
286er
Preis:
DM 9,90

Bertelsmann Lexikon

Wissen ist Macht

Der Bertelsmann-Verlag ist für seine gedruckten Lexika in Deutschland schon hinreichend bekannt. Wie gut, daß sich solch ein renommierter Verlag auch auf die Bedeutung neuer Medien besinnt: Für Panasonics Electronic Book Player waren schon seit geraumer Zeit die Umsetzung der Bertelsmann-Lexika "Geschichte", "Wirtschaft" und "Universal" erhältlich. Jetzt macht der Verlag auch den Schritt zu Multimedia. Auf den beiden neu erschienenen CD-ROMs "Universal Lexikon" und "Lexikon Geschichte" finden sich neben der puren Information jeweils mehrere hundert Farbbilder, zahlreiche Videosequenzen und über eine Stunde an digitalisierten Tondokumenten.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Bertelsmann
Electronic Publishing
Postfach 80 0360
81 603 München
System:
386er, Windows 3.1,
4 MByte RAM, VGA
Preis:
ca. DM 150,-







Der Name Bertelsmann bürgt für Lexika-Kompetenz. Die beiden CD-ROMs enthalten über 600 MByte Daten, Bilder, Ton und Videosequenzen.

Microcosm

Die Reise ins Ich





Mit ihren Lemmings eroberten Psygnosis weltweit die Herzen aller Computerspieler. Doch mit dem neuesten Produkt versucht das englische Softwarehaus, nun auch auf dem CD-ROM-Sektor Fuß zu fassen. Microcosm eröffnet dem spielwütigen PC-Besitzer eine völlig neue Spielperspektive:

Dem Cybertech-Chef Tiron Korsby wurde ein tödlicher Virus injiziert. Ihre Aufgabe ist es, den Killer-Droiden aufzuspüren und unschädlich zu machen. Dazu rasen Sie mit einem mikroskopisch kleinen ´Raumschiff´ kreuz und quer durch die Blutbahnen Ihres infizierten Chefs.

Laut Psygnosis soll die Endversion von Microcosm atemberaubende Virtual Reality-Darstellungen beinhalten. Zahllose Digi-Zwischensequenzen und ein fetziger Soundtrack runden das Multimedia-Ereignis ab.

Das vorliegende Demo läßt in jedem Falle einiges erhoffen; glänzt es doch mit einem siebenminütigen Intro, das eine perfekte Synthese aus digitalisierten Bildern und Computergrafiken darstellt.

Warten wir also gespannt, ob das Endprodukt die hohen Erwartungen erfüllen wird.



Story und Grafik erinnern stark an den angestaubten Kinostreifen "Die Reise ins Ich".

Battle Isle 2

Ehre dem Room

Schon seit Jahren wird es Hobby-Strategen bei der Erwähnung von Namen wie Battle Isle oder History Line warm ums Herz. In kürzester Zeit haben sich die Strategieknüller des deutschen Softwarehauses Blue Byte eine riesige Fangemeinde erworben, die dem lange angekündigten Battle Isle 2 entgegenfiebert.

Es herrscht Krieg auf Chromos. Die drullischen Heere stehen einem ungewöhnlichen Feind gegenüber. Einem Feind, den sie selbst erschaffen haben: das Titan-Net, ein Computernetz zur Kontrolle der Wirtschaft, hat sich verselbständigt und wendet sich gegen seine Schöpfer. Es kontrolliert mittlerweile unglaublich starke Armeeeinheiten, die sich den Drulliern entschlossen entgegenstellen.

Briefing

Der Spieler kämpft natürlich auf seiten der Drullier, wo er die Geschicke aller Einheiten in die eigene Hand nehmen muß. Die Spielfelder sind in Sechsecke aufgeteilt, auf denen sich Einheiten oder Gebäude befinden. Unterschiedliche Geländeformen sind bei der Wahl der richtigen Strategie zu berücksichtigen, außerdem die Geschwindigkeit und die Bewaffnung der eigenen Truppen. Die bis zu 56*64-Felder großen Spielflächen mit unzähligen Einheiten verlangen dem Spieler einiges an abstraktem Denken ab, denn jede Einheit hat spezielle Aufgaben und Einsatzgebiete. Daß sich die Truppenteile auch noch in drei Dimensionen verteilen, macht die Bedienung des Spiels nicht eben einfacher, nach einiger Eingewöhnungszeit hat man sich aber schnell an die Eigenheiten des Spiels gewöhnt. Das Ziel der einzelnen Spielabschnitte ist sehr einfach: Fege alle Feinde von der Spielfläche. Speziell zu beachtende Punkte und Truppenbewegungen werden in einem Briefing am Anfang jedes Levels erläutert. Zeitweise tummeln sich bis zu vier verschiedene Parteien auf der Spielfläche, die vom eigenen Rechner gesteuert werden und meist nicht eben freundlich gesinnt sind.



Am Anfang jedes Spielabschnitts erfolgt ein detailliertes Briefing, das die jeweiligen Ziele erläutert.

Bequem

Gesteuert wird Battle Isle vorzugsweise mit der Maus, aber auch die Tastatur kann verwendet werden.

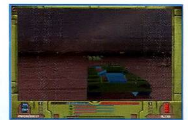
Beim Anklicken einer Einheit öffnet sich ein Menü am unteren Bildschirmrand, das dem Spieler verschiedene Funktionen wie Information, Bewegen, Angriff etc. zur Auswahl stellt. Bewegungen und Angriffe sind (an-



Auf vier unterschiedlichen Geländetypen findet die Schlacht gegen das Titan-Net statt.

Das Schlachtfeld





Wurde den grafisch wenig ansprechenden Kämpfen in der Vorgängerversion gerade mal ein halber Bildschirm gegönnt, ist dieses Feature eines der Highlights von Battle Isle 2. Die Schlachten werden bildschirmfüllend durch bewegte Polygongrafiken dargestellt, dramatische Kamerafahrten zeigen die Details des Schlachtfeldes, wobei auch benachbarte Einheiten und Geländeformen dargestellt werden.







Von Zeit zu Zeit tauchen neue Einheiten auf, die noch nicht einmal im Handbuch zu finden sind.

ders als beim Vorgänger) im selben Zug möglich, was der Benutzerfreundlichkeit sehr entgegenkommt - auch wenn dadurch der erste Spieler einen leichten Vorteil hat. Der Schwierigkeitsgrad der Spielabschnitte (Spielerkarten) steigt stetig an, und obwohl die Spielstärke des Gegners einstellbar ist, findet wohl jeder eine echte Herausforderung. Insgesamt 24 Ein-Spielerkarten und fünf Zwei-Spielerkarten können Stück für Stück durchgespielt werden, für den Zwei-Spieler-Modus ist sogar eine Netzwerk-Version angekündigt.

Bunt

Daß bei Battle Isle kein Stein auf dem anderen blieb, zeigt sich vor allem auf dem Bildschirm, der nun nicht mehr zweigeteilt ist. Aber auch grafisch hat sich einiges getan: dem Spielhintergrund wurden viele Details gegönnt, die Schlachten werden dreidimensional dargestellt und die Infofenster glänzen mit animierten, hochauflösenden Darstellungen der jeweiligen Einheit. Die Musik ist dem Spiel entsprechend dramatisch ausgefallen, stört aber nicht. Besonderes Lob gebührt Blue Byte für die neue Benutzeroberfläche: so bequem wie Battle Isle 2 ist wohl kein anderes Strategiespiel zu bedienen. Zusammen mit den einfachen Spielregeln und dem neuen Zugsystem stellt sich Battle Isle 2 in die erste Garnitur der Strategiespiele.

Literarische Ergüsse

Bereits die erste Version des Spiels konnte mit einem ungewöhnlichen Feature aufwarten: Statt einem kurzen Vorwort

Vielfalt















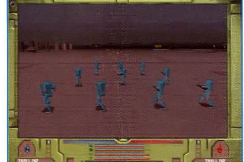


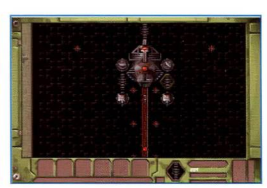




Nicht weniger als 54 unterschiedliche Einheiten stehen dem Spieler zur Verfügung. Jede hat ihre bevorzugten Einsatzgebiete, spezielle Bewaffnung und andere Eigenheiten. Von Zeit zu Zeit werden sogar noch neue Typen vorgestellt, die sich nicht im Handbuch finden.







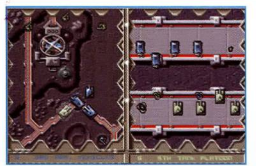
wie "Knalle alles ab, was böse ist", lag dem Spiel ein 45-seitiges Heft bei, das detailliert und mit vielen romanhaften Ausschmückungen in das Spiel einführte. Auch zu der Data Disk I wurde ein 60-seitiger "Roman" geschrieben, der die Fragmenthaftigkeit des Vorgängers überwand und nun auch spannend zu lesen war. In etwas kürzerer Form setzte auch die Data Disk II diese Tradition fort, allerdings ähnelte der Text eher einem Kriegstagebuch als einem Roman. Battle Isle 2 geht einen Schritt weiter: Stefan Piasecki, hauptberuflich Produkt Manager bei Blue Byte, schrieb innerhalb von neun Monaten den Roman "Battle Island Saga", der trotz des eigentlich kriegerischen Inhalts keineswegs martialisch wirkt: Thema des Buches sind vor allem einzelne Charaktere, die in der Armee gegen das Titan-Net kämpfen.. Der Erstauflage des Spiels ist das Taschenbuch beigefügt, ansonsten ist es für 12,90 DM im Buchhandel erhältlich.

Nebenbuhler

Die Spielidee ist so genial, wie sie einfach ist. Zwar verwenden viele Strategiespiele vier- oder sechseckige Raster, um eine möglichst große "Realitätsnähe" zu erreichen. Dabei sind die Einheiten aber mit sovielen Aufgaben und Eigenschaften überfrachtet, daß kaum noch ein flüssiges Spiel möglich ist. Ambush at Sorinor ist ein Paradebeispiel für ein qualitativ hochwertiges Strategiespiel, das durch zahlreiche Menüs, Icons und überfrachtete Regeln viel an Spielspaß verliert. Auch Blue Byte ist von seinem eigenen Spielprinzip derart überzeugt, daß ein technisch fast unverändertes Spiel unter neuem Namen präsentiert wurde: History Line 1914-1918. Durch Austausch der Hintergrundgeschichte und der Einheiten wurde ein Spiel mit eigenständigem Flair entwickelt, das trotz (oder wegen?) der Ähnlichkeiten zu Battle Isle wieder viele Käufer fand.

Die Vorfahren







Erst 1991 erschien der erste Teil der Battle Isle-Serie. Wegen der gut nachvollziehbaren Regeln und der leichten Bedienung scharte das Programm in kürzester Zeit eine große Fangemeinde um sich. Die Handlung des Spiels war zwar irgendwo in der Zukunft angesiedelt, die eingesetzten Einheiten hätten aber ebensogut im Golfkrieg Verwendung finden können. Die erste Data Disk, die ein knappes Jahr später erschien, brachte (außer einem Poster) kaum Neuerungen mit sich. Zwar wurden die Landschaften neu gestaltet und 32 neue Spielfelder für die Spieler erstellt, bei Spielprinzip und Schwierigkeitsgrad blieb aber alles beim alten, nicht einmal neue Einheiten wurden Battle Isle spendiert. Bei der Data Disk II wurde alles anders. Die Handlung wurde auf einen Mond mit völlig neuen Spielfeldern verlagert, dem Umfeld entsprechend wurden auch die alten Einheiten durch Raumschiffe etc. ersetzt und deren Anzahl um zwei auf 25 Stück erhöht. Die Änderungen gingen so weit, daß nicht einmal mehr das Hauptprogramm benötigt wurde. Die beiden Data Disks waren wohl vor allem dazu da, die Fans bei Laune zu halten und die Entwicklungskosten sich amortisieren zu lassen, denn eigentlich brachten sie nichts Neues. Nur die neuen Karten rechtfertigten einen Kauf - aber wozu neue Karten? Beim Schach verlangt verlangt niemand nach neuen Spielbrettern.



Die Battle Isle Data Disk I brachte außer Wüsten- und Eisgebieten kaum Neuerungen mit sich (links). Erst mit der Data Disk II wurden neue Spielelemente vorgestellt, die alten Missionen erfuhren aber keine Aufwertung (rechts).



Spielregeln

Die Spielregeln von Battle Isle 2 sind äußerst simpel und wurden im Vergleich zu seinem Vorgänger sogar noch vereinfacht. Gespielt wird auf 24 Karten gegen den Computer oder auf fünf Karten gegen einen menschlichen Gegner, wobei jeder Spieler für die Dauer seines Zuges den Bildschirm für sich alleine hat. Innerhalb eines Zuges können alle Einheiten bewegt, den Produktionseinrichtungen und Depots Anweisungen gegeben und Angriffe ausgeführt werden. Damit der Gegner nicht erkennt, welche Einheiten in welche Richtung bewegt wurden, wird der Bildschirm zum Spielerwechsel abgedeckt, nachdem der Zug beendet ist. Die Strecke, die die verschiedenen Einheiten innerhalb eines Zuges zurücklegen können, hängt von der Einheit selber und dem Untergrund ab: Schwere Transporteinheiten sind im Gebirge wesentlich langsamer als Flugzeuge oder leichte Rennbuggys auf einer Straße. Die Reichweite der Waffen ist auch äußerst unterschiedlich. Während die meisten Einheiten ihre Feinde über nur einen Rasterpunkt hinweg bekämpfen können, ist es Artilleriegeschützen möglich, über weite Strecken hinweg ihre Geschosse zielsicher einzusetzen. Produktionsanlagen ermöglichen die Neuproduktion und die Reparatur geschwächter Einheiten. Mit diesen eigentlich einfachen Mitteln ist es durchaus möglich, komplexe Strategien zu entwickeln, ohne sich durch Menüs zu hangeln oder ständig im Handbuch nachschlagen zu müssen.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

EMS ●	AdLib ●
386 er	SoundBlaster ●
HD 6 MB	Roland
CD120 MB	General Midi ●
MEM 560 KB	VGA ●
Audio ●	SVGA

BESONDERHEITEN
- Netzwerklizenz erhältlich
- Roman zum Spiel nur in der Erstauflage enthalten

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

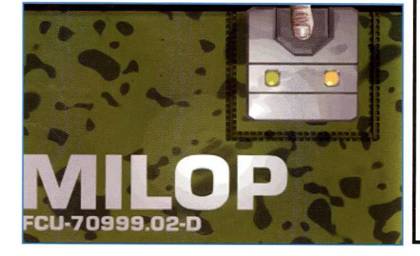
HERSTELLER
Blue Byte

Statement



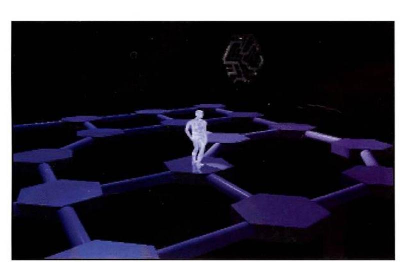
Strategie hin, Kriegspiel her. Obwohl ich der Meinung bin, daß nur ein Hardcore-Strategiespiel wie Patriot dem Spieler die nötige Freiheit gibt, seine Strategien bis ins letzte Detail zu realisieren, gibt es hin und wieder leichtere Kost, die auch mich überzeugen kann. Nachdem sich Battle Isle von all seinen unseligen Eigenheiten wie dem zweigeteilten Bildschirm und dem zweigeteilten Spielzug gelöst hat, kann es in puncto Spielspaß mit Strategiespielen wie Empire durchaus mithalten. Die vielen unterschiedlichsten Einheiten, die richtig eingesetzt eine beeindruckende Spieltiefe erzeugen, machen groß angelegte Strategien ebenso möglich wie eine "Haudrauf"-Runde. Die schönen Grafiken und der starke Computergegner machen Battle Isle zu einem Highlight dieses Genres.

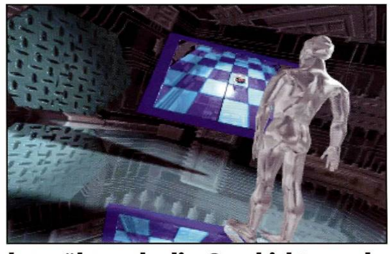
Um den Spielern die Möglichkeit zu nehmen, beim Zugwechsel die Strategie des anderen zu erkunden, wird der Bildschirm mit einer Klappe abgedeckt.



The Lawnmower Man

Virtuelle Rase



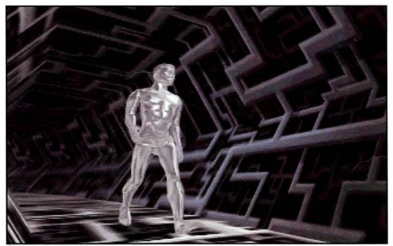


Vor nicht allzu langer Zeit sorgte die Verfilmung von Stephen Kings Lawnmower Man als eine der ersten ernstzunehmenden Auseinandersetzungen mit dem Thema "Virtual Reality" für Furore. Was lag näher, als die Geschichte auch für den PC umzusetzen - zumal das gegenwärtig arg strapazierte Schlagwort von der virtuellen Realität hohe Verkaufszahlen erwarten läßt.

Dr. Angelo, ein ehrgeiziger Wissenschaftler, der friedliche Einsatzmöglichkeiten für Virtual Reality erforscht, entdeckt Jobe, einen harmlosen Irren, der in der Nachbarschaft rasenmäht, als Medium für seine Experimente. Angelos Geldgeber, der regierungstreue "Shop", mischt sich in die Versuche ein und bringt damit die Katastrophe ins Rollen. Aus Jobe wird Cyberjobe, ein zerstörungswütiges Monster, das neben der Rache an Dr. Angelo nur noch ein Ziel verfolgt: Durch Eindringen in die Computernetzwerke der Welt will Cyberjobe die totale Herrschaft über die Erde an sich reißen. Viel steht also auf dem Spiel für unseren ehrenwerten Wissenschaftler!
Im Game schlüpfen Sie in die Haut des Dr. Angelo und müssen versuchen, die Menschheit vor dem Schlimmsten zu bewahren und Ihr eigenes Leben zu retten. Dabei gilt es, stets schnell und entschlossen die richtigen Entscheidungen zu treffen, denn auf eines können Sie sich immer verlassen: Cyberjobes Rasenmäher wartet nur darauf, Sie bei dem geringsten Fehler zu atomisieren! Eine halbe Sekunde zu spät zum Sprung angesetzt und schon nähert sich dieses unverkennbare, todverheißende Motorengeräusch...
Die Suche nach Cyberjobe findet in einem kalten, futuristisch anmutenden Ambiente statt. Leiterplatinen, Metall und künstliches Licht bestimmen das Bild der virtuellen Welt, die an allen Ecken und Enden Gefahren in sich birgt. Mal müssen Sie springend oder sich duckend todbringenden Hindernissen ausweichen, mal wachsen Ihnen Flügel und Sie düsen mit atemberaubendem Tempo durch finstere Röhrensysteme. Ein falsch gewählter Weg über eine Platine hat zur Folge, daß von Ihnen nur noch ein kärgliches Häufchen Asche übrigbleibt.



Zuerst wachsen einem Flügel und dann geht's mit Riesentempo durch enge Metallröhren.



Dr. Angelo auf dem Weg zu neuen Aufgaben. Gleich gilt es, die grauen Zellen zu bemühen...

npflege

Statement



The Lawnmower Man zeigt zweifellos den richtigen Weg zum Virtual Reality-Game auf, hat aber noch zu viele Schwächen. Die groben Grafiken, zu wenig Abwechslung und eine unzureichende Steuerung trüben den Spielspaß. So ist es nicht einmal möglich, nach einer gelösten Aufgabe den Spielstand zu sichern, was bei der begrenzten Zahl an Continues schnell zum Ärgernis werden kann.

Immer wieder unterbrechen kurze, mehr oder weniger zusammenhanglose Filmfragmente das Geschehen, die Ihnen kryptische Erinnerungssplitter aus Cyberjobes Gedächtnis präsentieren.

Nur Schwächen?

Trotz der spannenden Story kann einem The Lawnmower Man nicht das versprochene Virtual Reality-Erlebnis vermitteln. Von einem interaktiven Film, mit dem das Spiel auf der Verpackung verglichen wird, ist der Rasenmäher-Mann noch Welten entfernt. Zugegeben, das Game kann großartige Ray-Tracing-3D-Sequenzen und wirklich atemberaubende Kameraschwenks vorweisen, die man in dieser Art heutzutage noch nicht allzu oft zu sehen bekommt. Das Gros der Grafiken ist allerdings derart grobkörnig, daß Gestalten und Gegenstände sich beim Näherkommen in unansehnliche Pixel-Akkumulationen verwandeln. Auch die Sprachausgabe ist nicht ganz das Gelbe vom Ei. Hier wurde an manchen Stellen die Textverständlichkeit dem Styling geopfert: übermäßige Halleffekte sorgen dafür, daß auch gute Englischkenntnisse nicht mehr helfen, das verwaschene Kauderwelsch zu entziffern.
Einen großen Pluspunkt kann The Lawnmower Man in Sachen Musik verbuchen: Animationen und Soundtrack wurden rhythmisch und atmosphärisch in einer Art "Pixelballett-Choreographie" absolut perfekt aufeinander abgestimmt.

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 20 MB	Roland
CD100 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Zwei verschiedene Versionen mit 32 oder 256 Farben

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Virtual Reality

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
72%	86%	59%	63%

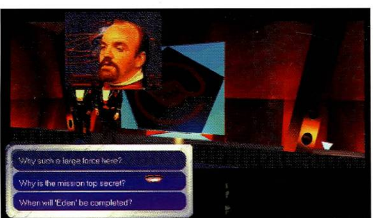
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sales Curve Ltd.

Quantum Gate - No One Dreams Here

Es ist wieder soweit

Wieder einmal ein Spiel, das sich als interaktiver Film ausgibt. Wieder einmal wird die Hardware bis auf das Äußerste beansprucht. Wieder einmal muß der Spieler die Erde retten. Doch was hier so altbekannt klingt und an herbe Enttäuschungen erinnert,...



Man schreibt das Jahr 2057. Das Leben auf der Erde wird nur noch fünf Jahre existieren, dann wird es der Umweltverschmutzung zum Opfer fallen. Der Spieler ist als Drew Griffin, einem jungen Medizinstudenten, auf dem Planeten AJ3905 stationiert, wo er Arbeiter der Bergbaustation behandeln soll. Das dort abgebaute Mineral ermöglicht die Rettung der Erde, dementsprechend wichtig ist sein Auftrag. Die Atmosphäre von AJ3905 ist hochgiftig und auch die dort lebenden Insekten sind alles andere als harmlos.

Interaktiv

Der Spieler kann sich in der dreistöckigen Station frei bewegen, mit allen Charakteren kommunizieren und fast überall herumstöbern. Bald schon bemerkt man, daß irgendetwas nicht stimmt, aber in einer Welt mit ausschließlich elektronischen Medien, künstlich erzeugten Nachrichten und zensierter Post ist es keineswegs einfach, sich auf die richtige Seite zu stellen. Doch bei ausdauerndem Spielen ist das Geheimnis nach gut vier Stunden gelöst - vorausgesetzt, man trifft die richtigen Entscheidungen. Der Spieler steuert den Handlungsablauf hauptsächlich durch Unterhaltungen mit den anderen Charakteren, meist stehen drei alternative Gesprächsthemen oder Antworten zur Auswahl.

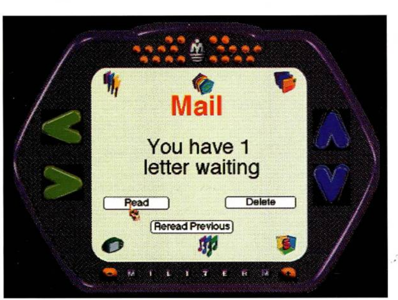
Maßlos

Quantum Gate ist der erste Teil einer ganzen Serie von interaktiven Filmen und rechtfertigt endlich die teuren Hardwareanschaffungen wie 66MHz-Rechner, 16bittige Midi-Karten, beschleunigende Truecolor-Grafikkarten und Double-Speed-CD-ROM. Zwar gibt sich das Spiel auch mit etwas weniger zufrieden, aber schon mit der schnellstmöglichen Ausrüstung hat der Rechner alle Hände voll zu tun. Die 16 Millionen Farben und glasklarer Stereosound suchen bislang ihresgleichen; sogar Spiele wie Iron Helix und Critical Path können da nicht mithalten. 30 Schauspieler mit ansprechender Leistung und der innovative Bildaufbau sind sicherlich richtungsweisend für "interaktive Filme". Nur die Art und Weise, wie der Spieler in das Geschehen eingreift, ist leider noch etwas unterentwickelt.

Harald Wagner ■



Die herausragenden Videosequenzen können nicht über ein schwaches Spielprinzip hinwegtäuschen.





SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
CD 134 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
benötigt Windows, 8 MB RAM, Soundkarte

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
97%	90%	75%	65%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Media Vision

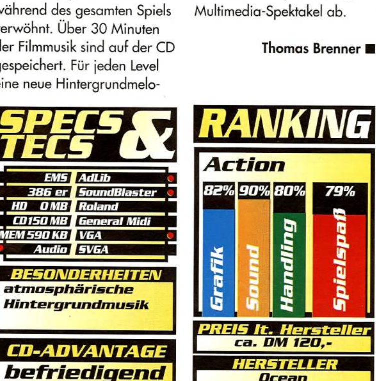
Jurassic Park CD

Dino zum Zweiten



Die Jurassic-Welle ist am Abklingen. Trotzdem bringt Ocean noch eine verbesserte Jurassic Park-Version auf den Markt. Die CD-ROM zum sagenhaften Filmspiel beinhaltet jedoch keine allzu großen Vorzüge. Wer also bereits bei der Diskettenversion zugeschlagen hat, wird von der CD-ROM-Version nicht unbedingt begeistert sein. Hauptsächlich die Ohren sind wieder einmal Nutznießer der aufpolierten Silber-Edition. Vorausgesetzt Sie haben den Audio-Ausgang ihres optischen Laufwerks angeschlossen, werden Sie ab jetzt mit dem Originalsoundtrack während des gesamten Spiels verwöhnt. Über 30 Minuten der Filmmusik sind auf der CD gespeichert. Für jeden Level eine neue Hintergrundmelodie. So kommt bei dieser Jurassic-Version weit mehr Atmosphäre auf, als bei dem ursprünglichen FM-Gedudel der Diskettenversion. Für echte JP-Freaks ist diese CD deshalb unentbehrlich. Ein weiterer Pluspunkt ist, daß man Jurassic Park direkt von der CD spielen kann. Lediglich ein Konfigurations-File (23 Bytes) wird auf der Festplatte benötigt. Jedoch muß man dafür längere Ladezeiten in Kauf nehmen.
Eine Slide-Show von Oceans zweitem CD-ROM-Titel, TFX, die ebenfalls mit perfekter Audio-Untermalung bedacht wurde, rundet das Multimedia-Spektakel ab.

Thomas Brenner ■



Lemmings

Doppelpack



Zusammen mit den Zusatzlevels "Oh no! More Lemmings" wird die Ur-Version der kleinen Knilche auf CD ausgeliefert. Die Grafik blieb dabei erwartungsgemäß auf altem Niveau - obwohl die kleinen Kerlchen es redlich verdient hätten, wurde kein einziger Pixel überarbeitet. Dafür gibt es beim Sound Neues zu vermelden: insgesamt 25 Audiotracks finden sich auf der CD, die natürlich auch auf jedem CD-Player hörbar sind. Legen andere Hersteller zumindest auf eine gute Tonqualität ihrer Audioprodukte wert, klingt die Lemmingsbegleitung nicht besser und nicht schlechter als die rauschigen Soundblastermelodien der Ur-Version. Lediglich die Zusatzlevels und der geringe Festplattenbedarf rechtfertigen also die Anschaffung des Doppelpacks, allerdings würde ich trotzdem Lemmings 2 den Vorzug geben, da die Musik fetziger ist und das Spiel insgesamt mehr Abwechslung bietet. Auch die wirklich putzigen und beliebten X-mas Lemmings sucht man vergebens auf der CD. Daß Lemmings in puncto Spielspaß und Spielbarkeit weiterhin ungeschlagen ist, steht natürlich außer Frage. Allerdings können sich alte Lemmingsveteranen den Kauf sparen, wird doch außer den Audiotracks nichts Neues geboten.

Harald Wagner ■





Lands of Lore

Sprachwunder



Mit Lands of Lore: The Throne of Chaos landete Westwood im Frühjahr 1993 einen echten Hit. Da kaum ein Rollenspieler an diesem Spiel vorbeigekommen ist, bleibt es äußerst fragwürdig, ob die CD-ROM-Version auch nur annähernd den gleichen Erfolg verbuchen kann. Um die Sache auf den Punkt zu bringen: bei Lands of Lore wurden keine nennenswerten Veränderungen vorgenommen. Daß sich weder das Gameplay noch der Spielverlauf geändert haben, kann man Lands of Lore wohl kaum ankreiden; das ist auch wirklich nicht nötig. Von einer "enhanced" CD-ROM-Version erwartet man aber mehr als eine Verbesserung der Sprachausgabe, die sich nun durch das ganze Spiel zieht. Patrick Stewart, einer der Stars aus Star Trek: The Next Generation, hat dabei die Texte von King Richard synchronisiert. Aber auch alle anderen Stimmen wurden sorgfältig ausgewählt, so daß durch die einfachsten Mittel eine völlig neue Atmosphäre erzeugt wird. Ob das allerdings ausreicht, um die CD-ROM-Version an den Mann zu bringen? Rollenspieler, die Land of Lore bereits im Regal stehen haben, sollten sich jedenfalls den Kauf gründlich überlegen. Für alle anderen kann es nur einen Rat geben: zugreifen!

Oliver Menne ■



MINIABO. JETZT.

3x PC GAMES plus Tips & Tricks Sammelordner für nur DM 20,-

3x PC Games-Kombi plus Tips & Tricks Sammelordner für nur DM 40,-

MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglich.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

❐ **Ja**, ich will das PC GAMES Mini-Abo
3 Ausgaben für DM 20,- (Ausland DM 25,-)

Gefällt mir PC GAMES, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich PC GAMES im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir PC GAMES dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

PG 2502

❐ **Ja**, ich will das PC GAMES-Kombi-Abo
3 Ausgaben für DM 40,- (Ausland DM 45,-)

Gefällt mir das PC GAMES-Kombi, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich das PC GAMES-Kombi im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir das PC GAMES-Kombi dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

PA 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner.
(Art.-Nr. 995)

! Zahlungsweise:
Bargeld, bzw. einen Verrechnungs-scheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absend-ung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

High-End-PC

David vs. Goliath

Lohnt sich der Umstieg auf die neueste PCI-Generation oder ist vielleicht ein mit 66 MHz getakteter 486er die bessere Alternative? Unabhängig davon stehen Ihnen zwei verschiedene Bus-Systeme zur Wahl.

Als Nachfolger des 80486 ist der Pentium - zumindest theoretisch - 100% abwärtskompatibel zu den bekannten Prozessoren der Intel-Familie. In puncto Performance erweist sich diese an sich vorteilhafte Eigenschaft jedoch als Hemmschuh: Im Gegensatz zu völlig neuen Konzepten wie dem PowerPC von IBM, Motorola und Apple bringt der Pentium im Vergleich zum 486er eine eher mäßige Leistungssteigerung, solange nur „alte" Software zum Einsatz kommt. Um wieviel schneller der Pentium mit dem neuen Bus-System PCI gegenüber einem herkömmlichen 486 DX-2/66 nun wirklich ist, läßt sich am sinnvollsten mit einigen praxisnahen Tests nachvollziehen. Für unseren Vergleichstest haben wir einen Peacock DX-2/66 VLB gegen die Pentium-PCI-Rechner von Dell, Escom und Vobis antreten lassen.
Ganz oben auf der Liste der zu testenden Software standen natürlich rechenintensive Spiele wie Strike Commander. Hat der Pentium genug Power, um dem aufwendig programmierten Flugsimulator das Ruckeln auszutreiben? Nachdem sich unser Tester mit (Freuden)-Tränen in den Augen davon überzeugen konnte, daß der Pentium der ultimative Rechner für Strike Commander ist, standen weitere grafikintensive Spiele auf dem Programm: Der SVGA-Flugsimulator Air Warrior schafft auf den mit S3-Grafikkarten mit 928er Chip ausgestatteten PCI-Rechnern über 30 Bilder pro Sekunde, auf dem Dell mit Number-Nine-Grafikkarte sogar knapp 35.
Im Vergleich dazu kommt ein 486/33 VLB selbst mit schneller ATI-Karte gerade auf 16 Bilder pro Sekunde. Der Flugsimulator von Microsoft bescherte dann die erste Enttäuschung, denn der SVGA-Modus brachte bei allen drei Pentium-Systemen nur ein fürchterlich flackerndes Bild zustande oder stürzte gleich ab. Comanche wollte ebenfalls nicht abheben und brach schon beim Laden mit einem Neustart ab. Tornado mit seinen zahlreichen SVGA-Zwischengrafiken lief sauber und bei X-Wing waren wieder neue Geschwindigkeitsrekorde beim Aufbau der Grafiken festzustellen. Gerade Flugsimulationen und rechenintensive Spiele mit Polygongrafiken profitieren also von der Rechenpower des Pentium - wenn sie denn laufen.

Die Kandidaten:

Peacock Take DX-2/66 VLB



PCI vs. Local-Bus - Was bringt das

Der Flaschenhals bei heutigen PCs ist meist das Bus-System: Um Daten beispielsweise in den Speicher der Grafikkarte zu schreiben, muß die CPU immer wieder Zwangspausen einlegen. Also wurden schnellere Bus-Systeme entwickelt, die höhere Übertragungsraten ermöglichen. Die rund 5 MByte/sec, die auf einem herkömmlichen ISA-Bus möglich sind, wurden durch den VESA-Local-Bus auf bis zu 80 MByte/sec hochgeschraubt.
Im praktischen Betrieb ergaben sich jedoch einige Probleme, da die VESA-Kommission die Spezifikationen für den Local-Bus nicht eindeutig genug abfaßte. Das hatte zur Folge, daß einige Hersteller mit 50 MHz schnellen Local-Bus-Systemen auf dem Markt erschienen, obwohl laut VESA (Video Electronics Standards Association) dieser nur bis maximal 40 MHz betrieben werden darf. Erschwerend kommt hinzu, daß der Local-Bus direkt mit der CPU gekoppelt wird: Der dadurch gewonnene Geschwindigkeitsvorteil geht unter Umständen wieder verloren, da der Bus-Takt direkt vom externen CPU-Takt abhängig ist. Läuft die CPU also mit 33 MHz, z.B. bei einem DX 486/33, so arbeitet auch der Bus mit 33 MHz. Die Sorgenkinder sind deshalb Prozessoren mit 50 oder 40 MHz, denn hier muß eine Teilung der Taktfrequenz vorgenommen werden, so daß der Bus nur noch mit 25 oder 20 MHz arbeitet. Bei den theoretisch möglichen 40 MHz für den Local-Bus ist nur eine Steckkarte erlaubt, so daß der Bus in der Praxis meist mit 20 MHz betrieben wird.

Rettung naht

Als Retter der in Not geratenen Bus-Welt präsentierte Intel den PCI-Bus (Peripheral Component Interconnect). Wie hoch die Akzeptanz dieses neuen Standards auf Seiten der Industrie ist, beweist die Zahl von über 200 Unternehmen, die sich in einer PCI SIG (Special Interest Group) zusammengeschlossen haben. Erster Vorteil von PCI: Der Bus-Takt ist unabhängig vom Takt der CPU. Die Taktfrequenz für den PCI-Bus beträgt immer 33 MHz, die CPU kann mit einer davon unabhängigen Geschwindigkeit betrieben werden - zum Beispiel im Falle des Pentium mit 60 MHz. Zweiter Vorteil: Der PCI-Bus arbeitet abgekoppelt von der CPU. Während beim Local-Bus die CPU noch Verwaltungsarbeiten für die Datenübertragung übernehmen mußte, kann der PCI-Bus die Übertragungen mit minimalem CPU-Aufwand eigenständig im Hintergrund erledigen. Dritter Vorteil: Die Erweiterungskarten werden vom Rechner automatisch konfiguriert. Hierfür enthalten PCI-Karten Konfigurationsregister, die die erforderlichen Angaben für IRQs, DMA-Kanäle und I/O-Adressen enthalten. Die Zeit der Fummelei mit Jumpern und DIP-Switches ist bei PCI endgültig vorbei.

Als typischer Vertreter der leisen Art präsentiert sich der Peacock Take DX-2/66 VLB. Das feine Sirren der Festplatte - es handelt sich um eine 200-MByte-Festplatte von Conner - und das dezente Summen des Lüfters machen sich kaum bemerkbar. Der DX-2/66 kommt ohne zusätzliche Prozessorkühlung aus, was den Geräuschpegel außerdem niedrig hält. Beim Blick ins Innere kommt wieder Freude auf: Drei Local-Bus-Slots sowie drei ISA-Steckplätze für 16 Bit- und zwei für 8 Bit-Erweiterungskarten sind auf dem Motherboard vorhanden. Umfassend ist die Software-Ausstattung ausgefallen: Neben dem schon installierten DOS 6.2 und Windows 3.1 (ab März werden die Rechner nach Auskunft von Peacock mit Windows 3.11 ausgeliefert) liegen der Lotus Organizer, Central Point Anti-Virus 2.0 sowie ein elektronisches Postleitzahlenverzeichnis bei. Zusätzlich hat Peacock die Platte mit Demoversionen verschiedener Spiele und Anwendungsprogramme gefüllt. Handbücher zu allen Komponenten werden mitgeliefert und liegen zudem in deutscher Sprache vor.
Für rund 3.300 Mark ist der Peacock ein interessantes Angebot für alle, die für einen akzeptablen Preis nicht nur ein ausreichendes Maß an Leistung, sondern auch ein wenig Design erwarten.

Die Pentiums

Die Pentium-Rechner von Dell, Escom und Vobis sind mit einem identischen Motherboard ausgerüstet, lediglich die BIOS-Versionen unterscheiden sich. So stammt das BIOS bei allen drei Systemen zwar von AMI (American Megatrend Inc.), jedoch hat Dell das BIOS modifiziert und Vobis eine aktuellere Version als Escom eingebaut. Eines ist allen Rechnern dann wieder gemeinsam: eine relativ hohe Geräuschentwicklung. Neben dem Lüfter im Netzteil ist nämlich jeder Rechner mit einem weiteren Lüfter zur Prozessorkühlung ausgestattet.

Vobis Colani Tower P60
Wer keinen 08/15-PC von der Stange kaufen möchte, findet bei Vobis mit der Colani-Baureihe eine interessante Alternative zu den üblichen PC-Modellen. Das Gehäuse bietet hinter einer abschließbaren Klappe Einschübe für ein CD-ROM-

neue Bussystem

Eine weitere Stärke von PCI ist der sogenannte Burst-Modus: Erst durch diese spezielle Art der Datenübertragung auf dem Bus lassen sich die in der Praxis durchschnittlichen Werte von 120 MByte/sec erzielen. Zwar bietet auch der Local-Bus einen Burst-Modus für schnellen Datentransfer, jedoch kann der PCI-Bus die nötigen Operationen ohne zusätzliche CPU-Belastung durchführen.

Was bringt die Zukunft?

Betrachtet man beide Bus-Konzepte lediglich von der technischen Seite, so ist PCI als das „saubere" Konzept langfristig überlegen. Über den Markterfolg entscheiden jedoch noch andere Faktoren: Die Anzahl verfügbarer PCI-Karten ist derzeit noch recht gering und die Preise liegen spürbar über denen vergleichbarer Local-Bus-Produkte. Auch die Geschwindigkeitsvorteile von PCI-Grafikkarten fallen derzeit noch eher moderat aus. Bedenkt man, daß PCI erst bei Rechnern ab der Pentium-Klasse Sinn macht und diese Geräte zur Zeit noch recht teuer sind, bleibt bis auf weiteres ein mit 33 oder 66 MHz getakteter 486er mit Local-Bus das Optimum in puncto Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn im Verlauf dieses Jahres die Preise für Pentium-PCs mit PCI-Bus ähnlich rasant fallen wie vor einigen Jahren die 486er-Preise, könnte sich das Bild allerdings schnell ändern.



und ein 5,25"-Laufwerk sowie eine in einem Wechselrahmen montierte Festplatte. Ein Herausziehen der Festplatte wird durch ein kleines Schloß verhindert - der Schlüssel hierfür war leider nicht im Lieferumfang unseres Testgerätes enthalten. Geliefert wird der Rechner wie üblich betriebsbereit mit installiertem DOS 6.2, Windows 3.11 und Works für Windows, wobei nur für das DOS ein deutsches Handbuch vorhanden ist. An Dokumentation finden sich weiterhin ein englisches Manual für das Motherboard sowie weitere deutsche Hinweise zur Installation des Rechners und der Grafikkarte.
Schwerwiegende Kritikpunkte an Gehäuse oder Verarbeitung fanden sich keine. Lediglich die im Testrechner eingebaute 340-MByte-Festplatte von Western Digital trieb den Geräuschpegel des Systems nochmals nach oben. Die eingebaute Video 7 Mercury PCI konnte sowohl unter DOS als auch unter Windows von der Geschwindigkeit her überzeugen. In der Grundversion für 3.999 Mark sind zwei Diskettenlaufwerke, die erwähnte Grafikkarte sowie 8 MByte RAM enthalten. Alle weiteren Komponenten - darunter auch Maus, Tastatur und Soundkarte - kann sich der Kunde individuell zusammenstellen.

Escom PCI P60
Von Escom wird in einem herkömmlichen Tower ein ebenfalls mit 60 MHz getakteter Pentium-Rechner angeboten. Die Geräuschentwicklung ist nicht zuletzt dank einer Quantum LPS 525 Festplatte im Vergleich zu den anderen Pentium-Rechnern am geringsten ausgefallen, dafür ergaben sich bei der Verarbeitung einige Ungereimtheiten: Zum Befestigen der Schnittstellenanschlüsse wurden nicht die im Gehäuse vorgestanzten Öffnungen genutzt, sondern die beiden seriellen und die parallele Schnittstelle mit Hilfe spezieller Bleche in den Öffnungen für die Steckkarten befestigt. Die Konsequenz: In unserem Testgerät wurden zwei Slots völlig sinnlos blockiert. Wer seinen Rechner also mit weiteren Karten ausrüsten möchte, muß zunächst die Anschlüsse für die Schnittstellen an die dafür vorgesehenen Stellen montieren.
Standardmäßig wird der Rechner mit DOS 6.2, Windows 3.11 und MS Works ausgeliefert, gegen einen geringen Aufpreis bietet Escom weitere interessante Software-Pakete an. Für den Grundpreis von 3.799 Mark erhält man den Rechner mit 8 MByte sowie einem 3,5"-Diskettenlaufwerk, alle weiteren Komponenten wie Grafikkarte, Festplatte, Maus und Tastatur kann sich der Kunde wie bei einem Baukastensystem selbst zusammenstellen. So ist zum Beispiel eine Video 7 Mercury PCI-Grafikkarte für 449 Mark und die Quantum LPS 525 für weitere 829 Mark zu haben.



Dell Dimension XPS P60
Von Dell stammt mit dem Dimension XPS P60 ein weiterer Vertreter der Pentium-Reihe, der jedoch bereits serienmäßig mit allen nötigen Multimedia-Komponenten ausgestattet ist. Das Desktop-Gehäuse hinterläßt einen robusten Eindruck, die mitgelieferte Tastatur mit PS-2-Stecker sowie die von Logitech stammende Maus heben sich angenehm von den schwammigen Tastaturen und Billigst-Mäusen ab, die im Lieferumfang so manch eines Rechners enthalten sind. Neben den 16 MByte Hauptspeicher sorgt eine mit 3 MByte Videospeicher ausgerüstete Number Nine GXE PCI für ein angenehmes Arbeiten unter Win-

Benchmarks

Windsock

Dell	777
Escom	1172
Vobis	1122
Peacock	384
486/33 VLB	286
Testumgebung:	Windows 3.11, 800x600, 256 Farben

Photoshop Filter

Dell	0:28
Escom	0:35
Vobis	0:35
Peacock	0:54
486/33 VLB	1:33
Quadra 610	0:59

Anm.: ein Filter von Photoshop wurde auf ein True-Color-Bild angewandt und die Rechenzeit gemessen. Der Macintosh Quadra 610 besitzt ein 68040 mit 25 MHz Taktfrequenz.

CPU Benchmark PC Bench 8.0

Dell	69,39
Escom	68,82
Vobis	69,01
Peacock	30,13
486/33 VLB	24,78

3D-Bench

Dell	50
Escom	50
Vobis	50
Peacock	40
486/33 VLB	26

Technische Daten der Testrechner

Rechner	*CPU*	*Cache*	*Takt*	*Videokarte*
Dell	Pentium	256	60	Number Nine GXE PCI
Escom	Pentium	256	60	Spea Video 7 Mercury PCI lite
Vobis	Pentium	256	60	Spea Video 7 Mercury PCI lite
Peacock	486	128	66	Noname GD 5426 Local-Bus
Noname PC	486	256	33	ATI Ultra Pro Local-Bus

Vor-/Nachteile von PCI

+
selbstkonfigurierende Steckkarten,
PCI-Bus arbeitet unabhängig vom CPU-Takt,
höhere Übertragungsrate als VESA-Local-Bus,
mehr als zwei Steckkarten möglich,
technische saubere Lösung,
hohe Akzeptanz auf Seiten der Industrie

-
noch wenig PCI-Karten erhältlich,
hohe Preise für entsprechende Produkte,
derzeit auf 33 MHz beschränkt

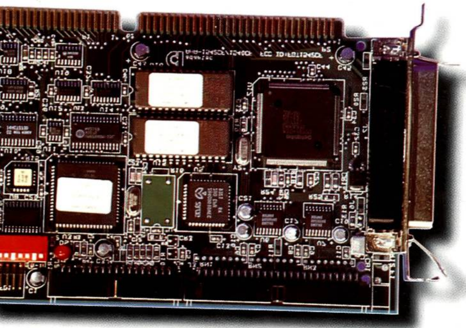
dows. Nur schade, daß die mitgelieferten Videotreiber offensichtlich nicht auf dem neuesten Stand waren, denn die Karte von Video 7 in den Rechnern von Vobis und Escom waren doch deutlich schneller. Interessant sind die im Lieferumfang enthaltenen Multimedia-Komponenten: Neben einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk von Matsushita ist eine SoundBlaster 16 (ohne ASP), ein Mikrofon sowie ein Paar Lautsprecher dabei. Ebenfalls im Preis enthalten ist ein 15"-Multisync-Monitor, der problemlos ein Arbeiten mit 70 Hz bei einer Auflösung von 800 x 600 Punkten erlaubt, jedoch auch bei 1024 Punkten noch sehr gute Ergebnisse liefert.
Bei unserem Testrechner waren DOS 6.0 und Windows 3.1 installiert, ab März wird auch Dell die neueren Versionen anbieten. Das relativ laute Lüftergeräusch während des Betriebs wird durch die 430-MByte-Festplatte von Seagate nochmals verstärkt und sorgt doch für einen nicht unerheblichen Geräuschpegel. Die Dokumentation für den Rechner ist in Deutsch, ebenso das Handbuch zu DOS 6.0; nur die Anleitung der Grafikkarte setzt Englischkenntnisse voraus.
In der beschriebenen Ausführung ist der Rechner zum Preis von 7.995 Mark erhältlich, was in Anbetracht der Ausstattung und der gelieferten Qualität als nicht zu hoch zu werten ist. Speziell für Pentium-Einsteiger ist für 5.999 Mark der Dimension XPS P60 mit einer kleineren Number-Nine-Karte, 320 MByte Festplatte, 8 MByte RAM und einem 14"-Monitor empfehlenswert.

Kai-Uwe Wahl ■



SCSI-Controller

PC-Tuning dur



Serienmäßig sind die meisten PCs mit einer AT-Bus-Festplatte und einem entsprechenden Controller ausgestattet. Spätestens, wenn die Anschaffung eines CD-ROM-Laufwerks ansteht, stellt sich jedoch die Frage: SCSI oder nicht? Wir helfen bei der Suche nach einer Antwort.

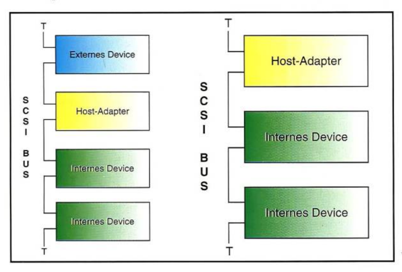
Zunächst einmal stellt sich die Frage, welche Geräte sich über SCSI überhaupt an den PC anschließen lassen. An erster Stelle sind Festplatten zu nennen, die gegenüber AT-Bus-Platten auch ohne Tricks wesentlich höhere Kapazitäten bieten und zudem häufig auch schneller sind. Sehr beliebt sind auch CD-ROM-Laufwerke mit SCSI-Interface, da beim AT-Bus-Anschluß eine weitere, vom Hersteller des Laufwerks abhängige Interface-Karte nötig wird. Geschwindigkeitsvorteile ergeben sich bei SCSI-CD-ROM-Laufwerken nur in minimalem Umfang, da die Laufwerke mechanisch so langsam sind, daß die Vorteile von SCSI gar nicht zum Tragen kommen. Zur Datensicherung werden ferner Streamer und magneto-optische Laufwerke mit SCSI-Interface angeboten. Die meisten Scanner lassen sich ebenfalls über SCSI betreiben.

Schritt für Schritt

An einem kleinen Beispiel möchten wir Ihnen zeigen, wie leicht es dennoch in der Praxis ist, einen SCSI-Controller und ein weiteres Laufwerk nachträglich zu installieren – wenn man nur die wichtigsten Regeln beachtet. Die vorhandene AT-Bus-Platte muß dabei nicht unbedingt auf dem Schrott landen, sondern kann als Boot-Platte neben einer schnellen SCSI-Platte eingebaut bleiben. Wer bereit ist, rund 900 Mark zu investieren, bekommt schon eine Festplatte mit 250 MByte sowie einen sehr guten Host-Adapter, der für zukünftige Erweiterungen gerüstet ist. Der Einbau der zusätzlichen Festplatte sollte mechanisch übrigens kein Problem darstellen, da die meisten Rechner über einen freien Einbauschacht im Gehäuse verfügen und auch der nötige Stromanschluß vom Netzteil schon vorhanden ist.

Am Anfang steht die Auswahl eines Host-Adapters, der in unterschiedlichsten Preis- und Leistungsklassen verfügbar ist. Einige Host-Adapter sind außerdem als Bus-Master ausgelegt und können somit die Kontrolle über den Bus übernehmen, wodurch ein höherer Datendurchsatz erzielt wird. Die Verbindung zwischen Host-Adapter und der Festplatte (oder einem anderen internen SCSI-Device) geschieht über ein 25-poliges Flachbandkabel, das sich im Lieferumfang des Controllers befinden sollte.

Ein wichtiger Schritt beim Einbau von internen SCSI-Geräten ist die richtige Wahl der SCSI-ID und vor allem die Terminierung: Über die SCSI-ID wird jedem Gerät am SCSI-Bus eine eindeutige Identifikation zugewiesen, d.h. jede Nummer darf nur einmal vergeben werden. Mögliche Nummern sind die Ziffern 0 bis 7 (also maximal acht Geräte), wobei die 7 immer für den Host-Adapter vorgesehen ist. An jeder SCSI-ID lassen sich wiederum mehrere Geräte betreiben, die über die LUN (Logic Unit Number) angesprochen werden; diese Möglichkeit wird in der Praxis jedoch kaum genutzt. Beim Einschalten suchen die meisten Host-Adapter übrigens nur auf SCSI-ID 0 und 1 nach einer (bootfähigen) Festplatte, weshalb man Festplatten möglichst die ID 0 oder 1 geben sollte, insbesondere wenn nicht parallel noch eine AT-Bus-Festplatte zum Booten vorhanden ist. Andernfalls versucht der PC beim nächsten Start möglicherweise, von einem unter der ID 0 angeschlossenen Scanner zu booten – naturgemäß mit wenig Erfolg. Auch Wechselplatten sollte man gewöhnlich nicht auf den IDs 0 und 1 betreiben, denn DOS reagiert auf den Entzug des Bootlaufwerks ziemlich empfindlich.



Die richtige Terminierung: Die Grafik zeigt die am häufigsten vorkommenden SCSI-Konfigurationen und den korrekten Einsatz der Terminatoren. Jeweils am Ende der Gerätekette wird terminiert, so daß der Host-Adapter bei Verwendung von externen Geräten ohne Terminierung betrieben werden muß.



Der Terminator

Für das Funktionieren einer Kette von SCSI-Geräten essentiell ist die sogenannte Terminierung: Darunter versteht man das "Abschließen" der jeweiligen Leitungsenden zur Vermeidung von Signalreflektionen. Was technisch recht kompliziert klingt, ist in der Praxis eigentlich ganz einfach: Besteht die Gerätekette wie in unserem Beispiel nur aus zwei Geräten, also dem Host-Adapter und einer Festplatte, werden beide terminiert, was in den meisten Fällen standardmäßig schon der Fall ist. Kommt noch ein weiteres inter-

SCSI-Host-Adapter: Zwei Beispiele

Adaptec 1542CF

Für Einsteiger wie Profis empfehlenswert ist der 1542C von Adaptec, der als 16 Bit-Controller über ein eingebautes BIOS verfügt, das sich beim Booten durch Betätigen einer Tastenkombination aufrufen läßt. Hier können bequem alle wichtigen Einstellungen wie I/O-Adresse, Terminierung oder Parity per Software vorgenommen werden. Die auf der Platine zusätzlich vorhandenen DIP-Switches wird man nur selten bemühen müssen. Die erst seit einigen Wochen verfügbare Version 1542CF bietet zusätzlich eine Fast-SCSI-Option mit einer Übertragungsrate von bis zu 10 MByte pro Sekunde. Die exzellente Software EZ-SCSI ist nur in der als Kit für rund 590 Mark angebotenen Version verfügbar. Wer darauf verzichten kann, bekommt für rund 390 Mark den Controller auch ohne Software – für den Betrieb einer Festplatte ausreichend. Durch die umfangreiche Dokumentation und die einfache Installation von Soft- und Hardware ist der Adaptec 1542C erste Wahl für leistungsbewußte Ein- und Umsteiger.

SoundBlaster 16 SCSI-2

Eine durchaus ernstzunehmende Lösung bietet seit kurzem auch der Soundkarten-Pionier Creative Labs an: Die bekannte SoundBlaster 16 wurde durch einen SCSI-Chip von Adaptec aufgewertet und mit dem Namenszusatz "SCSI-2" versehen. Nach unseren Erfahrungen arbeitet die SCSI-Schnittstelle der SoundBlaster 16 SCSI-2 beinahe genauso schnell wie der auf dem 1542C eingesetzte Controller. Im Lieferumfang sind zahlreiche Treiber aus dem EZ-SCSI-Paket enthalten, darunter ein ASPI-Treiber und weitere zum Betrieb von CD-ROM und Festplatten nötige Treiber. Ein ausführliches deutsches Handbuch zur SCSI-Installation ist ebenfalls enthalten. Prinzipieller Nachteil dieser Variante ist die nur begrenzte Konfigurierbarkeit des SCSI-Controllers, das Fehlen eines externen SCSI-Anschlusses und die nicht vorhandene Möglichkeit zum Booten von Festplatte. Wer jedoch neben einer AT-Bus-Platte eine SCSI-Platte als zweites Laufwerk oder ein CD-ROM-Laufwerk anschließen möchte und auf der Suche nach einer 16-Bit-Soundkarte ist, findet mit der SoundBlaster 16 SCSI-2 für rund 600 Mark eine äußerst interessante Lösung.

Die häufigsten Fragen zu SCSI

Welchen SCSI-Host-Adapter sollte ich mir kaufen?
Entscheidend ist in erster Linie der Software-Support, denn je komfortabler die mitgelieferte Software ist, umso einfacher gestaltet sich eine eventuelle Fehlersuche und die Installation. Ein billiger Host-Adapter ohne die nötige ASPI-Unterstützung ist nur beschränkt nutzbar, deshalb sollten Sie beim Kauf darauf achten, daß entweder ein CAM- oder besser noch ein ASPI-Manager enthalten ist. Werden häufig externe Geräte angeschlossen, sollte man sich für ein Modell entscheiden, das ein softwaremäßiges Umschalten der Terminierung des Host-Adapters erlaubt, sonst muß jedesmal der Rechner aufgeschraubt werden. Und schließlich sollte der Controller schnell genug sein, um mit der von der Festplatte gebotenen Übertragungsrate mithalten zu können.

Worauf muß ich beim Anschluß von externen SCSI-Geräten besonders achten?
Mehrere Punkte sind hierbei wichtig: Ist nicht bereits ein anderes externes Gerät angeschlossen, so muß zuerst die Terminierung des Host-Adapters geändert werden, da das neu angeschlossene Gerät nun das letzte SCSI-Device ist. Weiterhin muß die SCSI-ID so eingestellt werden, daß sich keine Überschneidungen mit vorhandenen Geräten ergeben. Für CD-ROM-Laufwerke, Scanner oder Wechselplatten- und MO-Laufwerke müssen außerdem zusätzliche Treiber installiert werden.

Kann ich eine AT-Bus- und eine SCSI-Festplatte gleichzeitig betreiben?
Kein Problem. Über das im PC vorhandene BIOS wird die AT-Bus-Platte angesprochen und über den zusätzlich installierten SCSI-Controller können weitere Laufwerke betrieben werden. Bei dieser Konstellation kann jedoch nur von der AT-Bus-Festplatte gebootet werden, da das im PC eingebaute BIOS immer zuerst nach bootfähigen AT-Bus-Laufwerken sucht.

Meine Soundkarte besitzt einen SCSI-Controller. Kann ich dort auch eine Festplatte anschließen?
SCSI-Schnittstellen auf Soundkarten dienen primär zum Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes, das mit einer Übertragungsrate von 150 bis 450 KByte pro Sekunde arbeitet. Heutige SCSI-Festplatten ermöglichen dagegen Übertragungsraten von deutlich über 1 MByte pro Sekunde und würden die Hälfte ihrer Zeit mit Warten verbringen. Ein weiteres Problem ist die nötige Treibersoftware, denn es ist ein passender ASPI-Treiber für den auf der Soundkarte eingesetzten SCSI-Controller nötig, der nur selten im Lieferumfang enthalten ist. Eine positive Ausnahme bildet in diesem Zusammenhang nur die an anderer Stelle in diesem Artikel vorgestellte SoundBlaster 16 SCSI-2.

nes CD-ROM-Laufwerk hinzu, das hinter der Festplatte angeschlossen wird, so müssen bei der Platte – die jetzt quasi in der Mitte der SCSI-Kette sitzt – die Terminatoren entfernt und auf dem CD-ROM-Laufwerk gesetzt werden.

Eine mögliche Fehlerquelle ist die Parity-Einstellung, die theoretisch zusätzliche Sicherheit bei der Datenübertragung bieten soll, aber praktisch kaum genutzt wird. Wie auch immer: Da es nicht möglich ist, ein Gerät am SCSI-Bus mit und eines ohne Parity zu betreiben, sollte man Host-Adapter und Laufwerke so konfigurieren, daß eine gemeinsame Übertragungsart eingestellt ist.

Mit dem Einbau der Hardware haben Sie das schlimmste schon hinter sich, und in den meisten Fällen können Sie wenigstens eine Festplatte ohne jegliche Treibersoftware benutzen. Die für andere Geräte benötigte Software befindet sich auf den im Lieferumfang des Host-Adapters (hoffentlich) enthaltenen Treiberdisketten. Am wichtigsten ist der fast immer mitgelieferte ASPI-Treiber (Advanced SCSI Programming Interface), der von der Firma Adaptec entwickelt wurde und sich gegenüber dem CAM-Treiber (Common Access Method) durchgesetzt hat.

Durch den ASPI-Treiber wird eine universelle Schnittstelle zwischen Host-Adapter und Außenwelt hergestellt, auf den Anbieter von SCSI-Geräten aller Art zurückgreifen können. Ein ASPI-Treiber für CD-ROM-Laufwerke der Firma XYZ kann damit mit allen Host-Adaptern betrieben werden, die über ein ASPI-Interface verfügen. Bis vor einigen Jahren mußten Hersteller noch für jeden SCSI-Controller speziell angepaßte Software mitliefern. Beim Kauf sollten Sie also unbedingt darauf achten, daß ein ASPI-Treiber für Ihren Controller gleich mitgeliefert wird.

Weitere Software

Falls dann doch etwas nicht funktionieren sollte, sind zur ersten Fehlersuche bei den Host-Adaptern kleine Testprogramme enthalten, die den korrekten Anschluß und die Vergabe der IDs überprüfen. Wer mehr wissen will und auch weitere Treiber für Wechselplatten oder Streamer sucht, der greift am besten auf Software-Pakete mit SCSI-Treibern zurück, die von Trantor, Corel, Future Domain und Adaptec angeboten werden: Für 198 Mark sind die Produkte EZ-SCSI von Adaptec sowie SCSIworks von Trantor erhältlich, die einen umfassenden Treibersupport bieten. Das gleiche gilt für das neu erschienene CorelSCSI 2 für ca. 200 Mark sowie das speziell für CD-ROM-Anwender interessante CD PowerPak mit vielen Photo-CD-Utilities und SCSI-Tools für ebenfalls knapp 200 Mark. Für Einsteiger ist es immer ratsam, schon beim Kauf eines Host-Adapters auf eine möglichst umfassende Treiberausstattung zu achten, so daß zusätzliche Software-Anschaffungen nicht erforderlich sind.

Christian Späthe ■

Vor- und Nachteile der Systeme

SCSI:
+ nur ein Controller für viele Geräte
+ keine Parameterangaben über BIOS-Setup nötig
+ höhere Datenübertragungsraten als AT-Bus
+ externe Geräte auch an anderen Rechnern anschließbar
+ mehrere Festplatten einfach anzuschließen
- technisch aufwendiger, daher teurer
- viele potentielle Fehlerquellen für Anwender ohne ausreichende Kenntnisse

AT-Bus:
+ preiswerte Controller
+ Festplatten im Vergleich etwas günstiger
+ keine Kompatibilitätsprobleme
- Festplatten nur bis 512 MByte Kapazität
- nur zwei Festplatten anschließbar
- keine anderen Peripherie-Geräte anschließbar
- Festplatten-Parameter müssen über das BIOS konfiguriert werden

Orchid Vidiola

Vorhang auf

Der letzte Kick in Sachen Multimedia sind Video-Capture-Boards, die ein Aufzeichnen von Videosequenzen ermöglichen. Ein vielversprechender Neuzugang in diesem Bereich stammt von der Firma Orchid, die sich bereits im Markt der Grafik- und Soundkarten einen Namen gemacht hat.

Zu den Besonderheiten der Vidiola zählen vor allem die Hardware-Kompression bei der Aufnahme und eine SuperZoom genannte Funktion zur vergrößerten Wiedergabe der Videos. Bevor es mit der Aufnahme von Videos losgehen kann, sind die üblichen Installationshürden zu überwinden, die bei Video-Capture-Boards immer etwas höher ausfallen: Neben der Software-Installation, die völlig problemlos unter Windows geschieht, ist eine Konfiguration der Hardware nötig. Hierzu sind auf der Karte zahlreiche Jumper vorhanden, die jedoch nur geändert werden müssen, wenn die Standardwerte zu Konflikten mit schon vorhandener Hardware führen. Acht IRQs zwischen 5 und 15 sowie drei Basisadressen zwischen 500h und 700h sollten ausreichen, um auch in einem gut ausgestatteten System noch ein freies Plätzchen zu finden.
Im Anschluß muß die Videokarte mit der bereits vorhandenen Grafikkarte verbunden werden. Dies geschieht einmal intern über den Feature-Connector, der eigentlich auf jeder Grafikkarte vorhanden sein sollte. Darüber hinaus wird der Monitorausgang der Grafikkarte an einen externen Eingang der Vidiola angeschlossen und der Monitor direkt an die Vidiola gestöpselt. Das von einem Videorekorder oder einer Kamera stammende Videosignal wird dann über eine Cinch- oder SVHS-Buchse in die Vidiola eingespeist. Eventuelle Audiodaten müssen über eine separate Soundkarte aufgezeichnet werden; das hierfür nötige Kabelmaterial ist nicht im Lieferumfang enthalten.

Die Software

Die mitgelieferte Software läuft komplett unter Windows, für DOS sind weder Utilities noch Testprogramme enthalten. Das wohl wichtigste Programm im Lieferumfang ist Adobe Premiere (in der Version 1.1), das ein Utility zur Aufnahme von Videos beinhaltet. Mit Hilfe dieses Rekorders ist ein Aufzeichnen von Videos in unterschiedlichen Bildgrößen und Farbtiefen möglich. Eine Datenkompression um etwa den Faktor 3 während der Aufnahme wird von der Hardware der Vidiola unterstützt. Bildgrößen jenseits von 320 x 200 Punkten lassen sich zwar einstellen, dann sind jedoch keine sinnvollen Bildraten mehr möglich.
Im Lieferumfang sind das schon erwähnte Adobe Premiere 1.1 und außerdem Compel PE von Asymetrix enthalten. Premiere beinhaltet zum einen den schon erwähnten Rekorder zum Aufzeichnen von Videos und bietet zudem – 5,5 MByte freien Speicher unter Windows vorausgesetzt – die Möglichkeit zum Bearbeiten der Videos. Die Bedienung von Premiere ist wirklich kinderleicht und schon mit ein paar Mausklicks läßt sich aus mehreren Videoclips eine Filmsequenz mit Überblendeffekten erstellen. Compel PE von Asymetrix dient zum Erstellen von interaktiven Multimedia-Präsentationen.

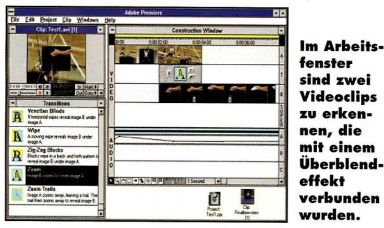
Farbige Präsentationen mit Video- und Tonintegration sind mit Compel schnell erstellt.

Fazit

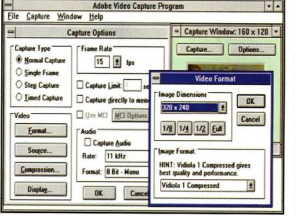
Mit 895 Mark ist die Vidiola sicher keine billige, dafür aber eine leistungsfähige Lösung zum Digitalisieren und Bearbeiten von Videosequenzen. Einen schnellen 486er, mindestens 8 MByte RAM und eine große Platte vorausgesetzt, läßt sich mit dieser Karte völlig problemlos arbeiten. Die eingebaute Hardware-Kompression und die Möglichkeit, direkt auf Platte zu digitalisieren, heben die Vidiola positiv von den meisten Konkurrenzprodukten ab.

Christian Späthe ■

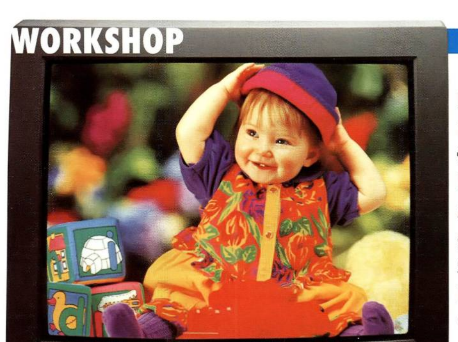
Hersteller: Orchid
Produkt: Vidiola
Preis: 895 Mark



Im Arbeitsfenster sind zwei Videoclips zu erkennen, die mit einem Überblendeffekt verbunden wurden.



Bildgröße, Komprimierungsverfahren sowie die Anzahl der aufzuzeichnenden Bilder pro Sekunde sind die wichtigsten Parameter für eine Aufnahme.



Einen CD-Player für seine Lieblingsmusik besitzt heute fast jeder. War das CD-ROM-Laufwerk noch vor wenigen Monaten eine Seltenheit, so gehört die CD heute bereits zu jedem guten Multimedia-PC. Allerorts ist der Bedarf an CDs rasant am Boomen und seit einigen Monaten steigt das Angebot an entsprechenden multimedialen Titeln sprunghaft an. ■ Von Wilfred Lindo

Der Multimedia-PC

Marke: Eigenbau

Wer sich heute mit multimedialen Programmen beschäftigen will, der muß sich früher oder später für ein CD-ROM-Laufwerk entscheiden. Beim Kauf eines CD-Laufwerkes sollten Sie nicht unbedingt nur auf den Preis schauen. Viel entscheidender ist, daß die gewünschte Anwendung auch auf dem Laufwerk in vernünftiger Geschwindigkeit läuft. Ganz wichtig für einen schnellen Datenfluß ist die Übertragungsrate. Wer sich in nächster Zeit ein neues Laufwerk zulegen will, der sollte sich für ein Double Speed-Laufwerk entscheiden. Ein CD-ROM mit einer Übertragungsrate von mindestens 300 KByte pro Sekunde erhalten Sie bereits für unter 500,- DM. Eine mittlere Zugriffszeit von unter 300 ms bekommen Sie ebenfalls für diesen Preis. Einige CD-Laufwerke bieten neben dem Abspielen von CD-ROMs auch das Lesen von normalen Audio-CDs. So können Sie, parallel zum Arbeiten am Rechner, Ihre Lieblingsmusik über die eingebaute Soundkarte in Stereo hören. Einige Geräte gehen beim Komfort noch einen Schritt weiter und verfügen zusätzlich noch über einen Kopfhöreranschluß. Hierüber ist dann das ungestörte Genießen von Musik möglich.

Der bessere Standard

Seit einigen Monaten werden CD-ROM-Laufwerke angeboten, die den XA-Standard (Extented Architecture) unterstützen. Sie weisen neben den normalen Grundfunktionen einige interessante Erweiterungen auf. Die von Microsoft, Philips und Sony entwickelten Ergänzungen sind speziell auf den Multimedia-Bereich ausgerichtet. Durch ein spezielles Verfahren werden Audiodaten und komprimierte Informationen so auf der CD abgelegt, daß sie parallel abgespielt werden können. Gegenüber dem Sierra-Standard wurde auch die Rate des Datentransfers deutlich erhöht, was einen wesentlich schnelleren Zugriff erlaubt. Das CD-Laufwerk wird über ein Kabel mit dem XA-Controller, der einen eigenen Steckplatz benötigt, verbunden. Die Audioda-



Für das Photo CD-System gibt es inzwischen bereits umfangreiche Softwarepakete. Der PC wird zum Profi-Bildbearbeitungssystem.

ten müssen dann über eine separate Soundkarte abgespielt werden. XA-Geräte sind dabei abwärtskompatibel und können somit auch den Sierra-Standard verarbeiten. Der Einstiegspreis bei dem XA-Standard liegt momentan noch sehr hoch. Es sind auch kaum entsprechende CDs erhältlich. Es ist sogar fraglich, ob sich dieser professionelle Standard überhaupt im privaten und semiprofessionellen Bereich durchsetzen kann.
Doch in keinem anderen Bereich schreitet die technische Entwicklung so rasch voran, wie bei den silbernen Scheiben. In den letzten Monaten haben einige interessante Standards das digitale Licht der Computerwelt erblickt.

Kodak Photo CD

Einer dieser neuen Standards ist die Photo-CD von Kodak. Eine Weiterentwicklung stellt die Photo-CD Portfolio dar. Mit diesem neuen Medium ist es nun erstmals möglich, Texte, Grafiken und Ton gemeinsam auf eine CD zu bannen. Dabei soll die Kapazität für rund 800 Bilder in niedriger Auflösung oder für eine Stunde Ton oder Musik ausreichen. Bei multimedialen Anwendungen, wo eine Mischung aus den unterschiedlichen Medien vorliegt, verkürzt sich die zur Verfügung stehende Zeit entsprechend. Das eigentlich interessante Feature ist der interaktiv programmierbare Zugriff auf einzelne Bildsequenzen. So sind alle nur erdenklichen Reihenfolgen denkbar. Der Ton ist in festgelegten Sequenzen direkt einem Bild zugeordnet. Sobald ein bestimmtes Bild aufgerufen wird, beginnt auch das Geräusch, die Musik oder die Sprache abzulaufen. Eine spezielle Software hilft Ihnen dabei, interaktive Suchbäume zu erstellen und verknüpft Ton und Bild miteinander.

Video auf CD

Der allerneueste Standard kommt aus der Unterhaltungsindustrie. Unter dem Namen White Book greifen Sie auf spezielle CDs mit bis zu 75 Minuten Videofilm in bester Qualität zu. Die Videosequenzen sind in einem speziellen Komprimierungsverfahren (MPEG) auf die CD gebracht worden. Um sich diese speziellen Scheiben anzuschauen, benötigen Sie einen speziellen Dekoder, den Sie beispielsweise in neuen CD-I-Geräten finden. Seit geraumer Zeit sind auch die ersten Erweiterungskarten für den PC verfügbar, die diese gepackten Videos ebenfalls verarbeiten. Die ersten Spiele sind ebenfalls verfügbar. Mit der neuen Technik genießen Sie bewegte Filmsequenzen über den gesamten Bildschirm. Vorbei sind die Zeiten der briefmarkengroßen Videosequenzen. Noch werden für die erforderlichen Hardware unglaubliche Preise verlangt, aber bald...



Die riesige Speicherkapazität und der niedrige Preis der CD-ROM lassen die Silberscheibe immer mehr zum unverzichtbaren Speichermedium auch für Hobbybenutzer werden.

Compact Disk Glossar

Das Grundprinzip aller Compact Discs ist identisch, jedoch sind unterschiedliche Standards, Fehlerkorrekturen und Einsatzgebiete dafür verantwortlich, daß sich völlig unterschiedliche Ausprägungen herausgebildet haben:

CD-ROM (Read Only Memory):
Dieses Medium wurde aus der uns allen bekannten Musik-CD abgeleitet. Auch hier werden Fehler durch ein spezielles Verfahren korrigiert und die Daten durch einen Laser abgetastet. Es ist nur das Lesen der Daten möglich.

CD-WORM (Write Once Read Many):
Wer seine Daten einmalig auf die CD speichern möchte, muß zu diesem System greifen.

CD-DA (Digital Audio):
Hierbei handelt es sich um die handelsüblichen Musik-CDs. Einige Laufwerke können auch diese CDs im Computer abspielen.

CD-I (Interactive):
Ein spezielles Multimedia-Format, das von den Firmen Sony, Philips und Matsushita entwickelt wurde. Nachteil dabei ist, daß nur Datenträger, die eigens für dieses Format entwickelt worden sind, abspielbar sind.

CD-XA (Extended Architecture):
Das von Microsoft, Philips und Sony entwickelte System wird als der neue Multimedia-Standard angesehen. Hiermit können Ton- und Audiodaten parallel abgespielt werden.

Photo-CD (Photo Compact):
Das anläßlich der Photokina '92 eingeführte System ist in der Lage, bis zu 100 Bilder in gepackter Form zu speichern. Jedes Bild oder Negativ kann in verschiedenen Auflösungen archiviert werden. Eine Weiterentwicklung stellt die Photo CD Portfolio dar. Zudem hat Kodak eine ganze Reihe von digitalen Medien angekündigt.

Immer noch zu langsam

Wessen CD-Laufwerk trotz bester technischer Werte immer noch zu langsam arbeitet, der sollte sich einmal mit dem Begriff Cache auseinandersetzen. Trotz DoubleSpin-Technologie sind moderne CD-ROM-Laufwerke im Vergleich zu normalen Festplatten immer noch wesentlich langsamer. Gerade bei aufwendigen Such- und Ladeoperationen muß der Lesekopf des CD-ROM-Laufwerkes viele Sprunganweisungen auf verschiedene Sektoren der CD durchführen. Dabei kann dieser Cache-Speicher wesentlich Zeit sparen. Es gibt den internen Cache-Speicher, der bereits im Laufwerk integriert ist. 128 bis 256 KByte zeichnen dabei ein gutes Laufwerk aus.
Ein weiterer Weg zu höheren Geschwindigkeiten ist der Einsatz von externen Cache-Programmen. Hier gibt es bereits diverse Programme auf dem Markt. Seit der aktuellen Version von MS-DOS 6.2 unterstützt im übrigen das Programm SMARTDRV.EXE ebenfalls CD-Laufwerke. Beide Varianten führen bei einem wiederholten Zugriff auf Daten zu einem erheblichen Geschwindigkeitszuwachs. Auf diese billige Leistungssteigerung sollten Sie auf keinen Fall verzichten.

Der richtige Anschluß

Beim Kauf können Sie sich zwischen einem internen und externen System entscheiden. Interne Laufwerke können problemlos in einem freien Laufwerksschacht eingesetzt werden. Zusätzlich benötigen Sie zu dem eigentlichen Laufwerk noch einen Controller. Er steuert sämtliche Funktionen des Laufwerkes. Einige Soundkarten verfügen über einen integrierten Anschluß zur Ansteuerung eines CD-Laufwerkes. So sparen Sie einen zusätzlichen Steckplatz in Ihrem Rechner. Dabei sollten Sie darauf achten, daß die Ansteuerung über eine Standardschnittstelle (SCSI, IDE) erfolgt, da Sie sonst nur unter einer sehr begrenzten Anzahl von Laufwerken wählen können.
Durch die meist im Lieferumfang enthaltenen Gerätetreiber kann das CD-Laufwerk wie ein normales Laufwerk angesprochen werden. Bis auf Schreibbefehle können so alle DOS-Befehle auf eine CD angewandt werden.
So werden viele Softwarehäuser zunehmend dazu übergehen, ihre Produkte auf CD auszuliefern. Die zeitkritischen Daten werden auf die Festplatte übertragen und das lästige Diskettenwechseln entfällt völlig. In den nächsten Jahren wird es wohl kaum noch Software auf Diskette geben.

Die ersten multimedialen CDs

Jede neue Technologie steht und fällt mit der dafür verfügbaren Software. Auch im Bereich Multimedia wird das Angebot der Datenträger entscheidend für die rasche Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken sein. Noch Anfang letzten Jahres war das Angebot von reinen Multimedia-Anwendungen sehr klein. Datenbanken, Nachschlagewerke und Lexika gab es viele, jedoch verfügten nur wenige Anwendungen über eine wirkliche multimediale Umsetzung.
Doch diese Zeiten scheinen jetzt endgültig vorbei zu sein. Endlich kommen die ersten wirklichen multimedialen CDs auf den Markt. Diese sind nicht nur ein wenig aufgepeppte Diskettenversionen, sondern die neuen Programme nutzen erstmals die gesamte Bandbreite des digitalen Mediums aus. Zum Teil brennen die neuen Titel wahre multimediale Feuerwerke ab. Musik, Sprache, Geräusche, Animationen und Videosequenzen genießen Sie in bester Qualität.
Daß diese neuartige Gattung von Spielen vom Publikum angenommen wird, zeigen die enormen Verkaufszahlen seit Erscheinen der neuen CDs. Dabei setzen sich immer stärker filmähnliche Spiele durch. Hier agieren Schauspieler in Videosequenzen. Per Knopfdruck entscheiden Sie über den Fortgang der Handlung. Zunehmend gewinnt dabei Windows an Bedeutung. Je mehr unterschiedliche Medien die Entwickler in den Spielen einsetzen, desto mehr Sinn macht es, bei der Umsetzung auf bestehende Standards zurückzugreifen. Und hier ist nun einmal Windows die einzige Alternative. Bleibt also abzuwarten, was Sie in nächster Zeit an Unterhaltung auf dem Bildschirm erwartet.



Was bringt die Zukunft

Auch wenn die Grundidee der CD schon einige Jahre alt ist, kommen immer wieder Neuentwicklungen auf den Markt. Fieberhaft arbeiten die namhaften Hersteller an digitalen Medien, die die Speicherkapazität vervielfachen. Schon sind die ersten Scheiben im Gigabyte-Bereich in Sicht. Schon seit Jahren sind die beschreibbaren CDs angekündigt. Zwar sind sie für entsprechend hohe Summen bereits erhältlich, jedoch für den kleinen Geldbeutel wird es wohl in nächster Zukunft kaum Produkte geben. Hier sorgen wohl auch die Hersteller dafür, daß sie sich nicht den Markt für andere Medien kaputt machen.
Auf jeden Fall kann der Anwender gespannt sein, was ihm zukünftig an Digitalem geboten wird. Die heutigen Anwendungen sind hier nur die Spitze des Eisberges. Mit größerer Speicherkapazität, neuartigen Speichermedien und einer immer besser werdenden Hardware sind wir wohl von dem interaktiven, abendfüllenden und realistischen Computerspiel nicht mehr weit entfernt.

In der nächsten Folge rund um den Multimedia-PC beschäftigen wir uns mit dem Thema Video. Welche Ausstattung brauchen Sie, um Ihre eigenen Videosequenzen zu erzeugen und sie anschließend auch wiederzugeben? Sie erfahren allerhand Wissenswertes zu einzelnen Standards und bekommen einen Ausblick, wo es zukünftig mit den bewegten Bildern hingeht.

Die ideale Ausstattung

CD-ROM

- Datentransferraten von mindestens 300 KByte/Sekunde (Double-Speed-Technologie)
- Datenpuffer von mindestens 128 KByte
- Lautstärkekontrolle und Kopfhöreranschluß
- Abspielen von Audio-CDs
- Photo-CD-tauglich
- XA-Standard
- Anschluß über eine Standardschnittstelle (SCSI, IDE)

Jetzt geht`s zur Sache - Spielen und Talken per Modem!

Nataschа aus Bremen

Yogi aus Aachen

Jürgen aus Düsseldorf

Steffen aus Leipzig

Werden Sie jetzt On-Line Vertragshändler in Ihrer Stadt!
Wir suchen ab sofort Vertragshändler mit Gebietsschutz zu Top-Konditionen!
Gewinnen auch Sie mit On-Line.
Tel. 0211-633006

Spielen mit On-Line gegen Anwender aus ganz Deutschland-wie`s geht steht auf den folgenden Seiten!

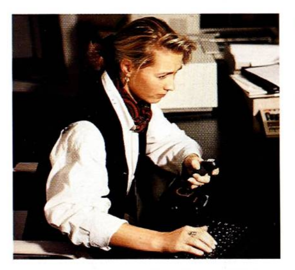
On-line

Entertainment



On-Line Entertainment ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

Der Knüller aus den USA, Eng
auch in De



Claudia aus Köln ist begeisterte Amiga 500-Userin und Flugsimulator-Fan. Mit On-Line kann Sie mit Jürgen aus Düsseldorf spielen (obwohl Jürgen einen MS-DOS-Rechner besitzt) und gleichzeitig Informationen und Neuigkeiten per eingebautem Kommunikationsfeld austauschen.

ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

Mit On-line Entertainment kommen Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

On-line Entertainment bietet Ihnen die einmalige Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in USA, England und Japan und erfreut sich dort seit Jahren großer Beliebtheit.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!
On-line Entertainment stellt den Ihnen immer die aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit bieten wir Ihnen AIR-WARRIOR, eine heiße Flugkampfsimulation, und das brandneue BATTLETECH den Robot-Kampfsimulator Nr.1 an.

Folgen werden ab 1994 ein Börsenspiel mit einer direkten Verbindung zur Börse und "echten" Börsendaten sowie eine erstklassige Wirtschaftssimulation.



WERDEN SIE JETZT JETZT ON-LINE USER...

...und talken und spielen Sie mit Computer-Anwendern aus ganz Deutschland!

On-Line bietet Ihnen die Unterhaltung der Zukunft - bereits heute!

COUPON

Jetzt aber schnell!

Ich möchte schnellstmöglich alle Informationen sowie ein On-Line Anmeldeformular zugeschickt bekommen.
Meine Adresse lautet:

Name

Straße

PLZ, Ort

Telefon

nd und Japan - jetzt endlich tschland!



DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- **Modem**
- **Software AIR WARRIOR**
- **UserCard, Registrier-Nummer**
- **deutschem On-Line Handbuch**

kostet **nur DM 249,--**

Solten Sie ein Modem besitzen, so benötigen Sie nur das
Basis-Kit für **nur DM 99,--**

Jede Minute On-line Entertainment- Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten On-line Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- **Bremen**
- **Düsseldorf**
- **Eschborn**
- **Frankfurt**
- **Hamburg**
- **Köln**
- **München**
- **Rostock**
- **Stuttgart**

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

On-line Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.
Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard
(Grundgebühr DM 10,--/mtl.) und schon kann es losgehen.

Werden Sie jetzt On-Line Vertragshändler in Ihrer Stadt! Wir suchen ab sofort Vertragshändler mit Gebietsschutz zu Top-Konditionen! Gewinnen auch Sie mit On-Line. Tel. 0211-633006

WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den On-line Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten).
Vorraussetzung ist eine Euroscheckkarte.

WAS KANN ON-LINE SONST NOCH?

On-line Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exclusive On-line Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können.
Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell-und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland
Rethelstr.130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

On-line Entertainment
ist eine Division der
SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

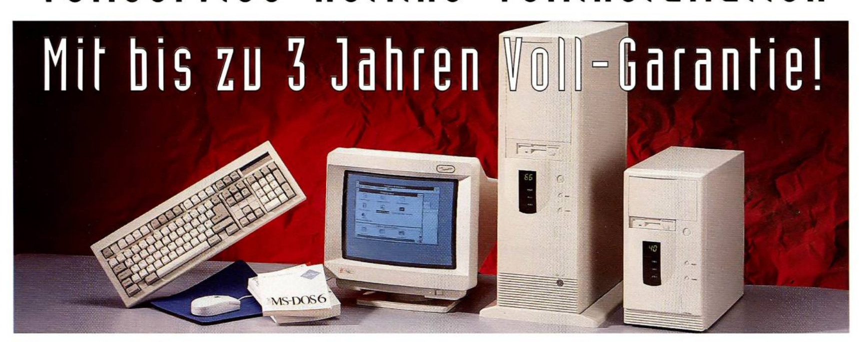
Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!



Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

TARGA Marken-PCs zum Träumen!

Vollservice-Hotline-Vollinstallation



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,-- monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

TARGA Marken-PCs

Austattung aller Targa-PCs:

- 4 MB RAM
- 250 MB Festplatte
- 1 MB Grafikkarte
- 1.44 MB Laufwerk 3,5"
- 1.25 MB Laufwerk 5,25"
- AT-Bus-Controller
- Targa VGA-Color-Monitor, strahlungsarm
- Targa Tastatur, Targa Design Desktop-Gehäuse
- Vesa Local Bus im Targa 486 DX 66
- MS-DOS 6.0 Deutsch
- 1Jahr Garantie (Option 3 Jahre)
- 1 Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon oder Modem. Targa-Sofort-Finanzierung 12-24-36-48 Monate Ratenzahlung.
- Alle Targa PCs sind vorinstalliert und sofort anschlußbereit!

Targa 386 DX 40	**DM 2299,00**
Targa 486 DLC 33	DM 2498,00
Targa 486 DX 33	DM 2999,00
Targa 486 DX 66	DM 3499,00
Aufpreise:	
Targa Big Tower Gehäuse	DM 129,00
Windows 3.1 Deutsch	DM 129,00

Double Speed CD-ROM-Laufwerk	DM 389,00
Soundblaster 16 BASIC Deutsch	DM 249,00
Soundblaster 16 ASP Deutsch	DM 399,00
On-line -Modem und Airwarrior	DM 199,00

1Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon und Modem!

Targa-Garantie und Vollservice-Verlängerung

auf 2 Jahre	3% Aufpreis
auf 3 Jahre	6% Aufpreis

Kreditkauf ab DM 29,--/mtl. möglich!

PC-Hardware

Sony CDU 33 A Double Speed incl. Controller	DM 399,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Matsushita 562 Double Speed incl.Controller	DM 449,00
Toshiba 3401 B ohne Controller	DM 819,00
Toshiba 3401 BAK mit Controller	DM 1099,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 49,00
Media Concept 2.0 (SB-komp.)	DM 99,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen, Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition incl. Lemmings & Indy 500	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Wave Blaster (MIDI Aufrüstung für Sound Blaster 16)	DM 439,00
Orchid SoundWave 32	DM 549,00
Orchid GameWave 32	DM 349,00

Multimedia KITs:

KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
KIT 2 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 659,00
KIT 3 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 809,00
KIT 4 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 699,00
KIT 6 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 829,00
KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed mit Soundblaster 16 ASP	DM 729,00
KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Fax-Modem Ibislink V.32 14.400bps intern, Gruppe 3 mit FTZ	DM 369,00
Supramodem 2.400bps	DM 79,00
Super Mouse II schwarz oder weiß	DM 24,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 29,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Thrustmaster WCS Mark II	DM 239,00
Thrustmaster Game Card 3	DM 75,00
Thrustmaster UPROM WCS Mark I	DM 79,00
Gravis Analog	DM 79,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Competition Pro PC-Stick MINI	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

Mo.-Fr.: 10.00-19.00

On-line Service

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

CD-Rom Software-etwas für jeden Geschmack!

Erotik Software ab 18 Jahre

ARI Bangkok II	DM 59,90
Animation Fantasies 1 bzw. 2 jeweils	DM 74,90
Asian Ladies	DM 74,90
Moving Fantasies	DM 59,90
My Private Collection	DM 89,90
My Private Collection Vol.2	DM 89,90
Nightwatch Interactive	DM 144,90
Physical Therapy Volume 3	DM 59,90
Pornmania 2CD	DM 109,00
Private Pictures	DM 89,90
Seventh Heaven	DM 64,90
Visual Fantasies	DM 59,90
Women of Venus	DM 49,90

Theresa Orlowski CD-ROM

Poker Nights Serie

Backdoor Club	DM 44,90
Club Ecstasy	DM 44,90
Double Dragon	DM 44,90
Dream Boys	DM 44,90
Dream Girls	DM 44,90
Foxy Poker	DM 79,90
Juicy Fruit	DM 44,90
Teresa in Paradise	DM 79,90
Teresa Personally	DM 69,90
Tropical Heat	DM 44,90

Clip Collection

Foxy Clips	DM 39,90
Love Pictures	DM 39,90
Sweet Little Sixteen	DM 39,90

Pussy Puzzles

Electric Dreams	DM 44,90
Erotic Zone	DM 44,90
Foxy Puzzle	DM 54,90
Screen Explosion	DM 44,90
Teresa Art of Eden	DM 79,90
Teresa Private Album	DM 79,90

Musik CD-ROMs

All Music Guide	DM 99,00
Billie Holliday	DM 59,00
Composer Quest	DM 139,00
Elvis Karaoke	DM 79,00
Herbert Grönemeyer	DM 39,00
Jazz History	DM 119,00
Louis Armstrong	DM 59,00
Mozart	DM 149,00
Rock Rap`n Roll	DM 99,00
Sound Sensations	DM 49,00
Stravinsky	DM 149,00
Ultima Mod	DM 69,00
Vivaldi	DM 69,00

Wissen CD-ROMs

20th Century Art	DM 89,00
20th Century Sports	DM 49,00
20th Century Video	DM 49,00
Cars Cars Cars	DM 99,00
Dinosaurs	DM 119,00
Guiness Book of R.	DM 139,00
Images of NASA	DM 49,00
Jurassic Dinosaurs	DM 79,00
New York	DM 49,00
Russia und China, Vol. 1	DM 119,00
Traveler California	DM 49,00
World Atlas 4.0	DM 49,00

Sonstiges:

Action Pur	
-120 Sharewarespiele- & Programme	DM 19,95
Bio Menace	DM 59,95
CDV-Game Power	
-270 aktuelle Sharewarespiele	DM 59,95
Cosmo - Cosmic Adventure 1-3	DM 59,95
Dare to Dream - Windows Spiel	DM 59,95
Deutsche Sharewarespiele	
-650 Sharewarespiele	DM 24,95
Electro Body -Jump & Run Spiel	DM 49,95
Games DOS 1	
-50 aktuelle Sharewarespiele	DM 9,95
Games DOS 2	
-50 aktuelle Sharewaresp., dt. Menü	DM 14,95
Games Windows 1	
-50 aktuelle Sharewarespiele	DM 9,95
Halloween Harry 1-4	DM 59,95
Jill of the Jungle-	
Jump & Run Spiel	DM 59,95
Major Stryker 1-3	DM 59,95
Monster Bash 1-3	DM 59,95
Multimedia Ägypten - Eine Reise	
nach Ägypten unter Windows	DM 94,95
Multimedia Australien - Eine Reise	
nach Australien unter Windows	DM 94,95
Multimedia Power	
-5000 Dat. zu Multimedia, dt. Menü	DM 49,95
Return to the Moon	
-Multimedia CD über die Mondflüge	DM 59,95
Solar Winds	
-Weltraumaction	DM 59,95
Sounds für Windows	
-1000 Sounds für Windows	DM 39,95

Neu! Die On-Line Help-Line.

Für On-Line-Kunden bieten wir ab sofort einen Info-Service mit Tips, Tricks und Hilfestellung rund um die On-Line Produktpalette.

Rufen Sie uns unter 0211-633006 an, wir helfen Ihnen weiter!



Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006
Mo.-Fr.: 10.00-19.00

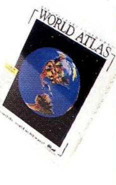
Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

CD-Rom Software-die Riesenauswahl











SPIELE für CD Rom:

Alone in the Dark	DM 109,90
Alone in the Dark 2	DM 109,90
Bat 2	DM 94,90
Battle Chess SVGA	DM 109,90
Battle Isle 2	DM 109,90
Blue Force	DM 79,90
Burning Steel Compl.	DM 99,90
Burntime	DM 99,90
Chessmaster Pro	DM 99,90
Commanche Compilation	DM 109,90
Cyberrace	DM 99,90
Day of the Tentacle	DM 99,90
Der Patrizier	DM 99,90
Dracula Unleashed	DM 99,90
Dune	DM 109,90
Dungeon Hack	DM 79,90
Eco Quest	DM 94,90
Eric the Unready	DM 69,90
Eye of the Beholder Trilogy (1+2+3)	DM 99,90
Fantasy Empire	DM 79,90
Freddy Phakas	DM 94,90
Gabriel Knight	DM 94,90
Goblins 3	DM 114,90
Hand of Fate	DM 89,90
Historyline 1914-1918	DM 69,90
Inca 2	DM 114,90
Indy 4 Adventure + 1000 Shareware	DM 79,90
Iron Helix	DM 94,90
Journeyman Projekt	DM 69,90
Jurassic Park	DM 79,90
King´s Quest 6	DM 99,90
Labyrinth of Time	DM 84,90
Lands of Lore	DM 94,90
Legend of Kyrandia	DM 94,90
Lollypop	DM 79,90
Loom	DM 94,90
Lost in Time 1 und 2	DM 99,90
Man Enough	DM 79,90
Microcosm	DM 99,90
Might & Magic 3-5	DM 99,90
Oscar	DM 69,90
Protostar	DM 79,90
Rebel Assault	DM 89,90
Return to Zork	DM 99,90
Ringworld	DM 79,90
Space Quest 4	DM 94,90
Strike Commander	DM 99,90
Stronghold	DM 94,90
T.F.X.	DM 109,90
The 7th Guest	DM 109,90
Tornado	DM 99,90
Turrican 2	DM 69,90
Ultima Underworld 1+2	DM 99,90
Whale´s Voyage	DM 94,90
Winter Olympics	DM 84,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 99,90

TRIPLE ACTION CDs

Triple Action Vol.1 F-14 Tomcat
Flashy cars/Hammer Boy — DM 35,00

Triple Action Vol.2
Battletech 2/Scrylis/Megaphoenix — DM 35,00

Triple Action Vol.3
Titus the fox/Thargan/Ghostbusters — DM 35,00

Triple Action Vol.4
Blues Brothers/Satan/Maya — DM 35,00

Triple Action Vol.5 Crazy Cars 3
Battletech 1/Grand prix maste — DM 35,00

HITS FOR SIX CDs

Hit for Six Vol.1 F-19 Stealth Fighter/Titus the fox/Grand prix master/Satan/Chicago 90'/Stargoose — DM 49,00

Hit for Six Vol.2 F-15 Strike Eagle 2 /Blues Brothers/Hammer Boy/Highway patrol 2/ Hotshot/Eye of Horus — DM 49,00

Hit for Six Vol.3 Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos Starray — DM 49,00

Hit for Six Vol.4 M1 Tank Platoon/F-14 Tomcat/Battletch/Slots&Cards/Scrylis Penlys — DM 49,00

Hit for Six Vol.5 Knights of the sky/Battletech 2/Ghostbusters 2/Mondu's fight palace/Time Bandit/Flashy Cars — DM 49,00

Micropose Collection
Micropose Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dangerous/3-D Pool/Gunship — DM 35,00

CD-ROM Flight Pack
F-14 Tomcat/Air Warrior Flugsimulation/F-15 Strike Eagle 2
F-15 Operation Desert Storm — DM 49,00

Cyberworlds
Cyberchess/Air Warrior Flugsimulation
Global Effect — **DM 79,00**

Napoleonics
Waterloo/Borodino/Austerlitz — **DM 59,00**

Neu! Die On-Line Help-Line.

Für <u>On-Line-Kunden</u> bieten wir ab sofort einen Info-Service mit Tips, Tricks und Hilfestellung rund um die On-Line Produktpalette.

Rufen Sie uns unter 0211-633006 an, wir helfen Ihnen weiter!

On-line
Service

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006
Mo.-Fr.: 10.00-19.00

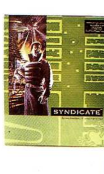
Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

Software-Hits für den PC











Titel	Preis
Aces over Europe	DM 94,90
Air Warrior	DM 94,90
Airbus A-320 USA Edition	DM 69,90
Airbus A-320 Europe Edition	DM 69,90
Alien Breed	DM 63,90
Alone in the Dark	DM 99,90
Alone the Dark 2	DM 99,90
Ambush at Sorinor	DM 99,90
Anstoss	DM 79,90
Archer Maclean's Pool Billard	DM 69,90
Archon Ultra	DM 94,90
B-17 Flying Fortness	DM 109,90
B-Wing (X-Wing Misssion Disk 2)	DM 44,90
Ballistic Diplomacy	DM 54,90
Bat 2-The Coshan Conspiracy	DM 94,90
Battle Chess 4000 SVGA	DM 79,90
Battle Isle 2	DM 94,90
Bazooka Sue	DM 99,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Buck Rogers 2	DM 39,90
Burning Steel	DM 94,90
Burning Steel Datadisk 1	DM 39,90
Burning Steel Datadisk 2	DM 39,90
Burntime	DM 94,90
Civilization	DM 109,90
Comanche - Operation White L.	DM 99,90
Comanche Mission Disk 1	DM 63,90
Comanche Mission Disk 2	DM 54,90
Cristoph Kolumbus	DM 94,90
CyberRace	DM 94,90
Das Schwarze Auge	DM 94,90
Das Schwarze Auge 2	DM 99,90
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 99,90
Der Patrizier	DM 94,90
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	DM 99,90
Die Schöne und das Biest	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dogfight	DM 109,90
Dracula	DM 94,90
Dragonsphere	DM 99,90
Dune 2 - Battle for Arrakis	DM 69,90
Dynatech	DM 79,90
Eishockey Manager	DM 94,90
Elite 2 - Frontier	DM 79,90
Eye of the Beholder 3	DM 94,90
F-117 A Nightawk 2.0	DM 109,90
F-15 Strike Eagle 3	DM 109,90
F-19 Stealth Fighter	DM 39,90
Falcon 3.0	DM 109,90
Falcon 3.0 Campain Disk	DM 93,90
Flugsimulator 5.0	DM 159,90
Football Manager 3	DM 94,90
Forgotten Castle	DM 94,90

Titel	Preis
Freddy Pharkas	DM 79,90
Gabriel Knight	DM 79,90
Goal!	DM 69,90
Goblins 3	DM 94,90
Gunship 2000	DM 109,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DM 54,90
Hannibal	DM 94,90
Harpoon 1.2.1	DM 84,90
Harpoon Battleset 4	DM 39,90
Harrier Jump Jet	DM 109,90
Inca	DM 109,90
Inca 2	DM 99,90
Indiana Jones 4	DM 99,90
Indy Car Racing	DM 94,90
Ishar 2 - Messengers of Doom	DM 69,90
Jimmy White Snooker	DM 69,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 79,90
Kasparovs Gambit	DM 94,90
Kingmaker	DM 79,90
Kings Quest 6	DM 94,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Lands of Lore - The Throne of Chaos	DM 69,90
Leisure Suit Larry 6	DM 79,90
Lemmings 2 - The Tribes	DM 94,90
Links 386 PRO	DM 109,90
Lollypop	DM 84,90
Lord of the Rings	DM 79,90
Lost in Time 1 und 2	DM 99,90
Lothar Matthäus Fußball	DM 79,90
Mad News	DM 94,90
Mario wird vermisst	DM 84,90
Microcosm	DM 99,90
Might & Magic 5 - Dark Side of Xeen	DM 99,90
Mortal Kombat	DM 59,90
NFL Coaches Club Football	DM 94,90
NHL Hockey	DM 94,90
Nick Faldo's Championship Golf	DM 99,90
Nigel Mansell's World Champion	DM 59,90
Oscar	DM 59,90
Penthouse Hot Numbers Deluxe	DM 69,90
Pinball Dreams	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Pirates! Gold	DM 109,90

Titel	Preis
Pizza Connection	DM 94,90
Populous 2	DM 84,90
Privateer	DM 99,90
Privateer Special Operation	DM 44,90
Privateer Speech Pack	DM 44,90
Quest for Glory 4	DM 79,90
Ragnarok	DM 99,90
Railroad Tycoon Deluxe	DM 94,90
Red Baron Bundle	DM 94,90
Return of the Phantom	DM 94,90
Robin Hood - Conquest of Longbow	DM 79,90
Seal Team	DM 94,90
Shadowcaster	DM 94,90
Sherlock Holmes	DM 94,90
Silverball (PC-Flipper)	DM 59,90
Sim City 2000	DM 84,90
Space Quest 5	DM 79,90
Spelljammer - Pirates of Realmspace	DM 94,90
SSN 21 Sea Wolf	DM 94,90
Star Trek II	DM 94,90
Starlord	DM 109,90
Streetfighter 2	DM 69,90
Strike Commander	DM 99,90
Strike Commander (Tactical Operat.1)	DM 39,90
Strike Commander Speech Pack	DM 39,90
Sriker	DM 79,90
Subwar 2050	DM 109,90
Syndicate	DM 94,90
Terminator Rampage	DM 79,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 99,90
The Lost Vikings	DM 94,90
Tornado	DM 94,90
Twilight 2000	DM 99,90
Ultima 7 - Die Schwarze Pforte	DM 94,90
Ultima 8 - Pagan	DM 99,90
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 44,90
Ultima Underworld 2	DM 84,90
V for Victory 4	DM 79,90
Veil fof Darkness	DM 94,90
Wall Street Manager	DM 94,90
War in the Gulf	DM 84,90
Wing Commander Academy	DM 74,90
X-Wing	DM 99,90
X-Wing Mission Disk Upgrate Kit	DM 59,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 94,90
Zool	DM 59,90

On-line
Service

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

Mo.-Fr.: 10.00-19.00

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

Hard- und Software für alle Amiga










A500/600/2000

Titel	Preis
Airbus A320 USA Edit.	DM 69,90
Airbus A320 Europa Edit.	DM 69,90
Alien3	DM 54,90
Alien Breed 2	DM 54,90
Ambermoon	DM 94,90
Anstoss	DM 79,90
Aufschwung Ost	DM 63,90
B-17 Flying Fortress	DM 79,90
Bart vs. the World	DM 54,90
Battle Isle 2	DM 54,90
Big Sea	DM 69,90
Body Blows Galactic	DM 54,90
Bundesliga Prof. 2.0	DM 79,90
Burntime	DM 79,90
Campaign 2	DM 79,90
Cannon Fodder	DM 63,90
Christoph Kolumbus	DM 84,90
Civilization	DM 69,90
Combat Air Patrol	DM 63,90
Cool Spot	DM 63,90
Crazy Sports Football	DM 63,90
Das Schwarze Auge	DM 84,90
Der Patrizier	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dogfight	DM 79,90
Dune 2	DM 63,90
Dynatech	DM 63,90
Eishockeymanager	DM 84,90
Elite 2 - Frontier	DM 63,90
Elysium	DM 79,90
Eye of the Beholder 2	DM 94,90
Formula One Grand Prix	DM 89,90
Goal	DM 69,90
Goblins 3	DM 79,90
Gunship 2000	DM 79,90
Hannibal	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 79,90
Indy 4 Adventure	DM 94,90
Ishar 2	DM 63,90
Jonathan	DM 94,90
Jurassic Park	DM 63,90
Kingmaker	DM 79,90
Legend of Kyrandia	DM 84,90
Lemmings 2	DM 69,90
Lothar Matthäus	DM 69,90
Mad News	DM 79,90
Micro Machines	DM 54,90
Morph	DM 54,90
Nigel Mansell`s Champion	DM 63,90
No Second Price	DM 63,90
Oscar	DM 54,90
Overdrive	DM 29,90
Penthouse Deluxe	DM 63,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Prime Mover	DM 63,90
Reach for the Skies	DM 63,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Shadow of the Beast 3	DM 79,90
Simon the Sorcerer	DM 79,90
Space Hulk	DM 74,90
Space Quest 4	DM 84,90
Street Fighter 2	DM 33,90
Syndicate	DM 69,90
The Chaos Engine	DM 54,90
The Lost Vikings	DM 79,90
Theatre of Death	DM 79,90
Tornado	DM 79,90
Traps´n Treasure	DM 69,90
Turrican 3	DM 54,90
Uridium 2	DM 54,90
Winter Olympics	DM 69,90
Zeppelin	DM 79,90
Zool 2	DM 54,90

Amiga 1200/4000

Titel	Preis
Alien Breed 2	DM 63,90
Anstoss	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Burntime	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Dynatech	DM 63,90
Elysium	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Ishar 2	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 69,90
Penthouse Deluxe	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Robocod	DM 54,90
Sim Life	DM 94,90
Simon the Sorcerer	DM 94,90
Soccer Kid	DM 79,90
Star Trek	DM 79,90
T.F.X.	DM 79,90
Whales`s Voyage	DM 69,90
Zool 2	DM 54,90

Amiga CD 32

Titel	Preis
Alien Breed Special Edition	DM 34,90
Fire Force	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Microcosm	DM 79,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Project X	DM 34,90
Seek & Destroy	DM 54,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Sleepwalker	DM 63,90
Soccer Kid	DM 69,90
T.F.X.	DM 79,90
Zool	DM 63,90
Pirates Gold	DM 69,90

Hardware

M-Tec Turbosysteme

Artikel	Preis
68020i f. A500 ohne RAM	DM 249,00
68030 für A500 mit 1MB 32-Bit FASTRAM	DM 449,00
68030 für A500 mit 4MB 32-Bit FASTRAM	DM 699,00
68030/28 o.RAM für A1200 mit MMU 28 MHz Copro	DM 399,00
1MB 32-Bit FASTRAM für 68020i und 68030/28	DM 99,00
4MB 32-Bit FASTRAM für 68020i und 68030/28	DM 379,00

Coprozessoren für Turbokarten 68020/68030:

Artikel	Preis
20 MHz	DM 99,00
25 MHz	DM 199,00
33 MHZ	DM 248,00
40 MHZ	DM 299,00

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB mit Uhr für A500	DM 59,00
1 MB m. Uhr f. A600	DM 99,00
1 MB m. Uhr f. A500+	DM 82,00
1,8 MB m. Uhr f. A500	DM 199,00
2 MB mit Uhr f. A500	DM 219,00
2 MB PCMCIA für A600/1200	DM 299,00
M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM mit Uhr für A1200	DM 149,00
M-Tec 4 MB 32-Bit FASTRAM mit Uhr u. Copro f. A1200	DM 499,00

Festplatten/Laufwerke

Artikel	Preis
210 MB 3,5″ f. A500/2000 + Controller und 8 MB RAM-Option	DM 649,00
210 MB 3,5″ f. A600/1200 ext. incl. PCMCIA Controller	DM 649,00
Floppylaufwerk 3,5″ Dual Speed für HD-Disketten extern	DM 269,00
Floppylaufwerk 3,5″ Dual Speed für HD-Disketten intern	DM 219,00
Floppylaufwerk 3,5″ 880 KB extern für A500/2000	DM 119,00
Floppylaufwerk 3,5″ 880 KB intern für A500	DM 99,00
Floppylaufwerk 3,5″ 880 KB intern für A2000	DM 125,00

Diverses:

Artikel	Preis
Competition PRO Mini mit Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 39,90
Mindcsape Powerplayers	DM 9,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Kickstart Umschaltplatine f. A500 incl. Kickstart 3.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für A500 1.3-2.0	DM 29,00
MIDI-Interface Profi-Line	DM 89,00
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5″/720 KB 10er Box	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

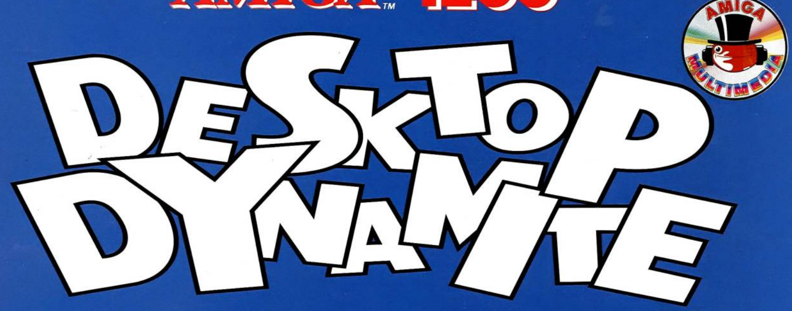
BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

Mo.-Fr.: 10.00-19.00

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200



AMIGA™ 1200
von Commodore
DESKTOP DYNAMITE

- farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

COMING UP!

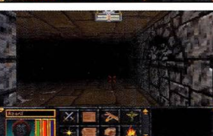
Righteous Fire

Origin möchte die Wartezeit auf Bioforge, Wings of Glory, Pacific Strike und Ultima VIII ein wenig versüßen. Die Texaner veröffentlichen noch im März die erste Missiondisk zu Privateer. Dem Kenner läuft schon beim Namen "Righteous Fire" das Wasser im Mund zusammen, verspricht er doch satte Action und eine spannende Storyline.



The Elder Scrolls: Arena





Bethesda Softworks dreht auf. Nach Terminator Rampage machen die Amerikaner nun mit The Elder Scrolls: Arena von sich reden. Für die ständig wachsende Rollenspielgemeinde ein echter Leckerbissen, der allerdings stark an Underworld erinnert. Das ist aber nicht unbedingt schlecht, schließlich ist Ultima Underworld eines der Referenzspiele.

Urlaubszeit - Reisezeit

Im Mai treffen viele schon die ersten Vorbereitungen für den großen Sommerurlaub. Wir helfen Ihnen dabei, den richtigen Urlaubsort und die angenehmste Buchungsform zu finden! Da es mittlerweile Urlaubs-Programme wie Sand am Meer gibt, stellen wir einen übersichtlichen Vergleichstest zusammen, aus dem Sie ersehen, welches Programm für Sie am besten geeignet ist!

Rise of the Robots

Sie haben das Extended Preview mit angehaltenem Atem gelesen und möchten unbedingt mehr über dieses Kampfsportspiel der Superlative wissen? Dann müssen wir Ihre Geduld leider noch bis zur kommenden Ausgabe strapazieren, in der Sie unter anderem einen ausführlichen Testbericht finden können.



Die nächste PC Games erscheint am 13. April im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder, Markus Krichel, Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: © Mirage

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.


FABLES & FIENDS
HAND of FATE
Erst kann man es sehen. Dann wieder nicht.
Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück und alle Anzeichen lassen nur einen grausamen Schluß zu:
Ein Fluch lastet auf dem Land.
So beginnt die Saga von The Hand of Fate, dem zweiten Teil des Märchens und der Dämonenerzählung. Du tauchst in die Rolle der ungewöhnlichen, jungen Mystikerin Zanthia und reist in das Zentrum der Welt, um dort die Macht des Fluchs zu brechen.
Ein ungewöhnliches Abenteuer erwartet Dich. Du hängst zwischen den Realitäten, und nie wird es das sein, wonach es scheint. Alles ist das, was es nicht ist. Und Deine Freunde kannst Du an einer Hand abzählen. Im wahrsten Sinne des Wortes".
P.C Games 84%
...ein sehr gutes Spiel, das sein Geld mehr als Wert ist.
Power Play.
...die phantastische Geschichte und die professionelle Präsentation machen den Ausflug nach Kyrandia zu einer lohnenden und erholsamen Reise.
X
LA ROUE DE FORTUNE
XV
LE DIABLE
Komplett in Deutsch
Westwood STUDIOS
Hand of Fate and Kyrandia are trademarks of Westwood Studios, Inc © 1994 Westwood Studios, Inc ℗ 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Packaging design by Funhouse.
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmBH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY
Virgin INTERACTIVE entertainment